Kappa magazine +

ALL'ARREMBAGGIO Files

alla scoperta di
- **Chobits** con le Clamp
- **Nominoo** tutte le verità storiche
- **Min Min Minto** ...ti gusta il Cosplay?

PER UN PUBBLICO MATURO
maggio 2002
nr. 119 mensile
€ 5,20

KC KODANSHA

EDIZIONI STAR COMICS

KAPPA MAGAZINE
Pubblicazione mensile - Anno XI
NUMERO 119 - MAGGIO 2002
Autorizzazione Tribunale di Perugia n. 31/92
del 14 luglio 1992
Pubblicazione a cura di:
KAPPA Srl, via San Felice 13, 40122 Bologna
Direttore Responsabile e Editoriale:
Giovanni Bovini
Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento:
Andrea Baricordi, Massimiliano De Giovanni,
Andrea Pietroni, Barbara Rossi
Redazione Kappa Srl:
Andrea Accardi, Monica Carpino,
Sara Colaone, Silvia Galliani,
Giovanni Mattioli, Nadia Maremmi,
Marco Tamagnini, Serena Varani
Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:
C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi (Spoleto)
Adattamento Testi:
Andrea Baricordi
Lettering
Alcadia Snc
Adattamento Grafico:
Annalisa Sorano - Alcadia Snc
Hanno collaborato a questo numero:
ADAM, Keiko Ichiguchi, il Kappa
Redazione Star Comics:
Maria Grazia Acacia,
Marida Brunori, Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Fasertek - Bologna
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. Srl - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi 172, 00144 Roma
Tel. 06/5291419
Per la vostra pubblicità su questo albo:
Edizioni Star Comics Srl - tel. (075) 5918353

CHOBITS - Hideki Motosuwa trova un PC antropomorfo abbandonato e privo di memoria in un vicolo. Lo tiene con sé e lo chiama **Chii**. L'amico **Shinbo** gli consiglia di consultare il giovane genio **Minoru Kokubunji**, che dopo aver esaminato, ipotizza che possa trattarsi del super-computer **Chobits**, una leggenda metropolitana che circola in Internet. In effetti la memoria di Chii è sconfinata, ma bloccata da qualche tipo di protezione: lo studente deve insegnarle *tutto*, e mentre Chii impara nuove parole, Minoru riceve una foto via e-mail in cui pare essere rappresentata proprio lei. E mentre Chii dichiara di non riconoscersi, la professoressa **Shimizu** chiede a Hideki di ospitarla per una notte...

OH, MIA DEA! - Keiichi Morisato telefona per errore all'Agenzia Dea di Soccorso ed esprime un desiderio che lo vincola alla dea **Belldandy**. La convivenza si trasforma in amore, turbato da elementi come le sorelle della dea, **Urd** e **Skuld**, e da creature di ogni genere e razza! La timida **Hasegawa** non vuole accettare l'incarico di nuovo Presidente del Circolo dell'Automobile, ma per ottenere tale diritto deve vincere una sfida contro chi l'ha preceduta, ovvero contro Keiichi. La aiuta Belldandy, che le insegna a 'comunicare' con la macchina, e scopre per quale motivo non desidera essere il presidente: ogni volta che era accaduto in passato, i suoi club avevano fatto una brutta fine. Ma l'entusiasmo di compagni e 'avversari', fa sì che Hasegawa si metta davvero d'impegno per vincere la sfida...

EXAXXION - Terrestri e riofardiani convivono sulla Terra, ma il professor **Hosuke Kano** sa che questi ultimi progettano la conquista del pianeta. Il ministro fardiano **Sheska** organizza un golpe, si autonomina generale e dichiara la Terra colonia di Riofard: Hosuke mette il figlio **Hoichi "Ganchan" Kano** alla guida del robot **Exaxxion**, una potentissima arma fardiana dispersa nell'antichità, insieme alla metamorfica androide **Isaka Minagata**. Nel duro scontro con il robot Dagnof 1 Hoichi uccide Sheska, e subito i soci del generale cercano di coprirsi le spalle col pianeta madre, mentre Hosuke diffonde la notizia e ottiene una tregua per riportare l'Exaxxion al sicuro. Nel frattempo, Hoichi, la fidanzatina **Akane Hino** e i suoi genitori tornano in salvo alla base, da dove il prof. Hosuke trasmette il suo comunicato ai terrestri, in cui afferma che vincerà la guerra contro Riofard. Una parte di Isaka resta invece alla base degli ascensori, assumendo le sembianze di Hoichi...

KAMIKAZE - Cielo, Terra, Vento, Fuoco e Acqua governavano il mondo, ma 5000 anni fa l'evoluzione diede origine a cinque **tribù kegainotami**, ognuna dotata di una capacità elementale. L'evoluzione inibì tali poteri, e nacquero gli **akahani**, gli esseri umani. Nell'anno Mille apparvero le **Ottantotto Belve**, demoni del caos, ma cinque **matsurowanu kegainotami** della stirpe originale le imprigionarono in un'altra dimensione. Prima di ciò, i demoni imposero ai discendenti di Cielo, Fuoco e Vento di spezzare per loro i sigilli, e di opporsi a Terra e Acqua, rimaste libere dal controllo. Le prime Belve risorgono e attaccano anche i loro presunti alleati, iniziando a generare in alcuni di essi forti dubbi sulle profezie seguite fin dall'antichità, che **Higa**, il Signore del Fuoco, riesce a dissipare a fatica. **Kamuro Ishigami**, l'Uomo della Terra che ha il compito di proteggere la Dama dell'Acqua, ritempra la spada **Kamikaze** in grado di affrontare le Belve, ma sparisce nel nulla. Per sostituirlo appare un 'impuro' mezzosangue che si scontra con **Kaenguma**, ma ha la peggio e viene recuperato dalla piccola **Beniguma** e da **Keiko Mase**, ormai divenuta la 'tutrice' di **Misao Mikogami**, la Dama dell'Acqua. Quest'ultima viene rapita da **Kaede** con l'aiuto di **Aiguma**, e portata dalla vecchia **Sae**, colei che la precedette, oltre che sua nonna: è lei che le mette la pulce nell'orecchio riguardo alle Belve... E se il loro scopo fosse quello di costringere i kegainotami a sterminarsi a vicenda? Ma la cosa peggiore è che il governo giapponese sta cercando di ottenere i poteri ultraterreni delle Ottantotto Belve, ed è riuscito a fondere cellule dei demoni con quelle di esseri umani...

NARUTARU - Shiina Tamai trova un 'cucciolo di drago', che tiene con sé e chiama **Hoshimaru**. Poi fa amicizia con **Akira Sakura** e con il suo **En Soph**. Le due si scontrano con **Tomonori Komori**, dotato di un terzo essere come i loro, convinto di poter plasmare il mondo, che Hoshimaru elimina. I compagni **Satomi Ozawa** e **Bungo Takano** lo cercano, mentre le autorità istituiscono un comitato per indagare sugli avvistamenti nei cieli internazionali, comandato dal dispotico **Tatsumi Miyako** e dalla dottoressa **Misao Tamai**, madre di Shiina. Quando Miyako permette ai media di diffondere immagini degli UFO, **Sudo Naozumi**, 'capo' di Satomi e Bungo, entra in azione: i rispettivi cuccioli, **Amapola** e **Hainuwele** annichiliscono l'esercito giapponese. **Takeo Tsurumaru** e **Norio Koga** salvano Akira e Shiina, e quest'ultima chiede ai due di insegnarle a collegarsi telepaticamente a Hoshimaru. Miyako indaga con **Aki Sato** sulla recente battaglia e individua Shiina, mentre Sudo chiede ad Akira di unirsi a lui. Intanto Shiina conosce **Jun Ezumi**, che le mostra un 'drago' nella baia di Tokyo, e viene raggiunta dall'entità chiamata **Otohime**. Jun è in realtà **Kyoji Fukuyama** un ragazzo a cui la solitaria **Shoko** è legata quasi morbosamente, mentre il 'suo' cadavere è una sorta di pupazzo ottenuto attraverso **Scopa**, il cucciolo di drago che cavalca. Akira torna a scuola, ma viene ignorata dalle compagne, specie da **Hiroko Shimura**, che tempo prima subì maltrattamenti dalle compagne di classe...

OFFICE REI - Yuta rimane orfano, e tre ragazze entrano nella sua vita: **Mirei Ko**, sorella acquisita, **Emiru**, ESPer, e **Rika**, esorcista. Le tre dirigono un'agenzia investigativa paranormale, **Office Rei**, alla quale il giovane inizia a collaborare. Mentre il legame fra Yuta ed Emiru si rafforza, l'**Istituto Fan**, che usa gli ESPer come cavie per la ricerca sui poteri paranormali, incarica **Alice Lindsay** di recuperare il **Child**: il più potente psicocineta del mondo sarà utile ad attuare il Progetto D per la realizzazione di un'Utopia politica, e si tratta proprio di Yuta. Per permettergli di usare i proprio poteri, Mirei scioglie Yuta dal sigillo che la madre gli impose all'età di sei anni per impedirgli di ricordare le atrocità subite all'Istituto Fan, ma così facendo libera anche la sua violenta personalità originale. Mentre **Hiryu Ko**, cugino di Mirei, cerca di riunire le due personalità di Yuta, Emiru indaga nel passato di Yuta, scoprendo che anche Mirei è un prodotto degli esperimenti del Fan, e che proprio lei aiutò Yuta e la madre a fuggire dal folle professor **Ko**. Yuta è ora deciso a distruggere il Fan, e mentre **Nadeshiko Uragasumi** – ex assistente di Alice – corteggia il giovane, l'esper dall'aspetto di bambino **Masaki Ohiko** viene sguinzagliato sulle tracce del Child e lo ferisce gravemente. Durante le cure, le due personalità di Yuta iniziano a fondersi e combattersi per il controllo del corpo, mentre Mirei si interroga se sia giusto sottoporre il ragazzo a tale sofferenza pur di garantire l'integrazione degli ESPer fra gli esseri umani...

NOMINOO - E' l'inizio del IV secolo in Yamato, sotto il regime dell'11° imperatore **Suinin**, che costringe il giovane **Sukune** di Nomi a battersi per lui contro **Kehaya** e conquistare di diritto il ricco territorio di Tagima. L'incontro è truccato all'insaputa di Sukune, e questi vince uccidendo l'avversario. Le truppe dell'imperatore entrano a Tagima e ne cacciano gli abitanti, ma **Isachi**, figlio del defunto Kehaya, è deciso a vendicare il padre e uccidere Sukune, che però è troppo abile per lui. Il ragazzo si unisce così al selvaggio popolo di Tsuchigumo per acquisirne le tecniche e la forza. Durante una missione, Sukune si trova in difficoltà nei boschi, e per puro caso raggiunge la casa di **Shidori**, sorella di Isachi, che lo soccorre, ma il fratello lo trova e, dopo aver compreso che l'avversario non può combattere, lo imprigiona e lo usa come terracottaio per la sua gente. Frustrato per non potersi vendicare della morte del padre decide di sfogare la sua ira sull'imperatore, la causa di tutto, ma viene catturato e sepolto vivo presso la tomba dello zio di Suinin. Avuta questa notizia, Sukune riesce a fuggire, e la notte stessa una misteriosa figura a cavallo appare davanti agli occhi del figlio dell'imperatore...

MIN MIN MINTO - Minto è una dolce ragazza che lavora presso un tempio, e suo nonno è un inventore. Proprio mentre una delle creazioni dell'anziano uomo sfugge al controllo, lei trova uno strano bambino abbandonato vestito da gatto, **Lime**, che le conferisce grande potere trasformandola in una super eroina. Ma attenzione a non dubitare mai della forza del bene, perché il costume rischia di sparire!

NOTE: Original artworks reversed for Edizioni Star Comics Edition.
I personaggi presenti in questo albo sono tutti maggiorenni, e comunque non si tratta di persone realmente esistenti bensì di semplici rappresentazioni grafiche.

sommario

In copertina:
CHOBITS © Clamp/Kodansha
Nei box di copertina:
ONE PIECE © Eiichiro Oda/Shueisha
MIN MIN MINTO © Satoshi Shiki/Kodansha
NOMINOO © Yoshikazu Yasuhiko/Kodansha
AA! MEGAMISAMA © Kosuke Fujishima/Kodansha
Qui a fianco:
Illustrazione di Antonella "Anthony" Guidi

ORMAI CI SIAMO (MENO UNO)

Dieci anni fa, esattamente in questo periodo, tre ragazzi e una ragazza bolognesi stavano incrociando le dita, preparandosi a conoscere l'esito di una scommessa fatta qualche mese prima, in base al quale tutto il lavoro che avevano fatto fino a quel momento avrebbe potuto trasformare i loro sogni in realtà, o far svanire nel nulla il loro entusiasmo in una bolla di sapone. Quei ragazzi si chiamavano Andrea Baricordi, Massimiliano De Giovanni, Andrea Pietroni e Barbara Rossi, e si trovavano davanti a uno di quei bivi su cui ti pone spesso la vita, e che spesso ne determinano il corso. Forse potrà far sorridere dire una cosa del genere oggi, ma dal successo o meno del primo numero di **Kappa Magazine** sarebbero dipese molte cose. Venivamo da un'esperienza che si era conclusa in maniera non troppo felice, quella di Granata Press, in cui avevamo imparato le basi del mestiere, ma che ci era costato molto, o meglio, che ci era costato tutto: con Granata eravamo entrati nel mondo dell'editoria dopo aver lavorato dal 1988 in una cantina adibita a redazione, dando vita alla prima *prozine* dedicata unicamente a manga e anime, **Mangazine**, e avevamo dovuto abbandonare tutto quello che avevamo creato insieme alla casa editrice bolognese (le prime testate manga in Italia) per divergenze d'opinioni. La Star Comics, che in quel periodo pubblicava fumetti Marvel come **L'Uomo Ragno**, **I Fantastici Quattro**, **X-Men** e altri ancora, stava proprio cercando qualcuno che desse il via a un settore dedicato unicamente al fumetto giapponese da affiancare a quello americano già consolidato. Progettammo così questa rivista, inserendovi una parte a colori dedicata unicamente ai redazionali, agli articoli e alle news, e selezionammo fumetti che non avevano goduto di nessun passaggio televisivo e che erano praticamente sconosciuti - visto che il 'nippo-fandom' praticamente esisteva solo a livello sotterraneo - fra cui **Oh, mia Dea!**, **3x3 Occhi** e **Ghost in the Shell**: era la prima volta che i manga venivano tradotti e adattati direttamente dal Giappone, senza il passaggio intermedio attraverso gli USA. Il primo numero di **Kappa Magazine** uscì nelle edicole nel luglio del 1992, e con le sue 18.000 copie fu un vero successo, per quell'epoca: *mai* una rivista tanto 'specialistica' aveva raggiunto una tale popolarità, e qualcuno 'gufò' sulla fatuità di questo improvviso exploit. Ma il numero successivo di **Kappa Magazine** raggiunse quasi quota 20.000 copie, e molti si dovettero ricredere, dovendo ammettere che forse avevamo trovato un nuovo modo per presentare le opere degli autori Giapponesi. Da allora ne è passata di acqua sotto i ponti, ma siamo ancora qua, convinti di fare tutto sommato un buon lavoro, con alti e bassi, ma sempre con impegno e con il piacere di farlo. Probabilmente non raggiungeremo un'altra volta un traguardo così importante, perché i tempi e i gusti cambiano sempre più velocemente, ma vogliate scusarci se adesso abbiamo intenzione goderci questo, senza falsa modestia. Appuntamento al mese prossimo, col compleanno vero e proprio: lo dedichiamo a tutti quelli che ci seguono da tanto tempo.

Kappa boys

***«A volte il mondo dell'editoria riserva strane sorprese.»* Kappa boys (dall'editoriale di Kappa Magazine 1)**

Big in Japan

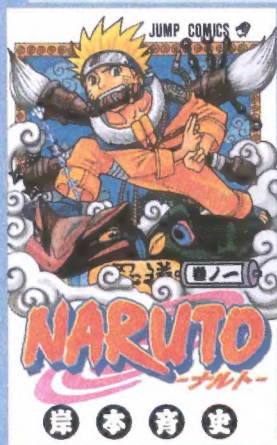
I manga più votati in Giappone nel mese di maggio!

LETTORI

1 - **Pafè chikku** #6
2 - **Nevagiva** #10
3 - **Sensei** #16
4 - **Shiranai Kuni no Monogatari**
5 - **Kareshi Kanojo no Jijo** #13
6 - **M to N no Shojo** #5
7 - **Hot Gimmick** #3
8 - **Good Morning Call** #11
9 - **Peach Girl** #13
10 - **Heart** #6
11 - **Honey** #3
12 - **Hagane no Renkin Jutsushi** #2
13 - **Doubt** #5
14 - **Kocha Oji** #17
15 - **Shaman King** #19
16 - **Naruto** #12
17 - **Keirin Yaro**
Shu to Kazumi no Love Story #49
18 - **Watashi no... Megane kun** #2
19 - **Umi Yori Fukaku** #10
20 - **Dragon Kishidan** #19
21 - **Monkey Turn** #20
22 - **Rocketman** #2
23 - **Nana** #5
24 - **Key Jack** #3

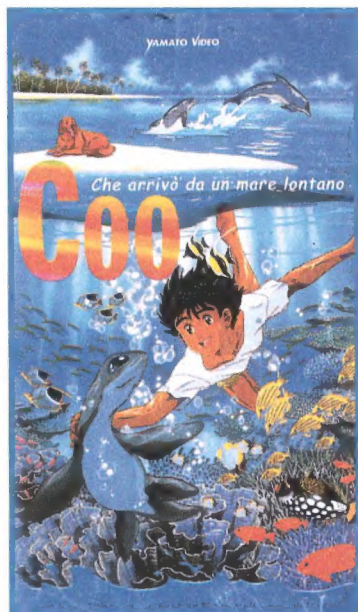
I manga più venduti in Giappone nel mese di aprile!

LIBRERIE

1 - **Meitantei Conan** #37
2 - **Jungle wa Itsumo Hare Nochi Gu** #9
3 - **Renai Catalogue** #21
4 - **Bucho Shima Kosaku** #13
5 - **Spiral - Suiri no Kizuna** #6
6 - **GTO** #25 (ultimo volume)
7 - **Rekka no Hono** #33
8 - **GTO** #24
9 - **Tsumi ni Nureta Futari** #10
10 - **Spiral Alive** #1

pixelVox

COO

1993, avventura, 112 min., VHS, euro 12,50, Yamato

Una strana piccola creatura si perde in mare durante una tempesta, ma fortunatamente viene ritrovata sulla riva di una delle isole Fiji dal giovane Yosuke, che vive lì col padre ittiologo. Dopo le prime perplessità i due non possono negare a se stessi che l'essere sia nientemeno che un cucciolo di plesiosauro, un dinosauro marino che avrebbe dovuto essere estinto da milioni di anni. Mentre i due accudiscono Coo (questo il nome che gli viene dato), che inizia a crescere insieme ai delfini 'di famiglia', viene ritrovata la carcassa arenata della madre, e un'organizzazione senza scrupoli inizia a indagare sul fatto, non disdegnando di eliminare ogni testimone. Ma in aiuto della famigliola arriva Caty, bellissima e agguerrita combattente di Green Earth, un'importante associazione ecologista. Realizzato lo stesso anno di *Free Willy* – benché tratto dal romanzo di Tamio Kaseyama, antecedente alla realizzazione del film di Hollywood e vincitore del Premio Naoki – **Coo** è un'avventura a sfondo ecologista come già se ne sono viste parecchie in versione *live*, anche se molto ben curata nell'aspetto: a dirla tutta, nonostante sia stato realizzato in Giappone, sembra proprio uno dei film da 'sabato pomeriggio Disney', quasi esclusivamente per un pubblico di famiglie, se non fosse per qualche scena di battaglia (peraltro molto innocua) sicuramente non gradita a quel tipo di target. Il prodotto ha una sua dignità cinematografica, ma purtroppo non riesce a scrollarsi di dosso quella fastidiosa sensazione di *déjà-vu*, per cui il pubblico più giovane è sicuramente avvantaggiato nel godersi la storia: nobili gli intenti istruttivi, piacevole la realizzazione, insolito il character design e ricchissimo dal punto di vista cromatico ma senza particolari brividi per i veterani dell'animazione. Apparizione speciale (audio) di Julian Lennon che canta il tema principale *Children of the World*. **AB**

Kimera

1996, fantascienza, 47 min., € 18,02, Yamato Video

Questo **Kimera**, tratto dal manga di Kazuma Kodaka (autrice di **Kizuna**), è uno di quei titoli attesi da tempo per diversi motivi, primo fra i quali l'essere considerato uno *shonen ai* dotato di una trama che si discosta dai soliti canoni e che promette qualcosa di diverso dalle solite quattro scene di sesso messe lì in bella mostra per riempire i vuoti di trama. C'è il rischio di restare delusi: nonostante le scene di sesso siano poche, quello che resta dopo la visione è comunque un senso di incompletezza, un po' come se tutto fosse stato buttato lì a caso; al contrario, nel manga della Kodaka tutto sembrava svolgersi coerentemente e senza cali di stile, nonostante la storia sull'origine dei vampiri sia una trovata tutto sommato poco felice. Delle animazioni c'è ben poco da dire: nella media di tutti i video *shonen ai* usciti in Italia, e questo non è sicuramente un punto a favore. Come al solito la versione italiana presenta un buon adattamento dei dialoghi, anche se questa volta caratterizzato da un pessimo doppiaggio che, oltre a offrire sempre le stesse quattro voci presenti in tutti gli *shonen ai* animati usciti in Italia, è piuttosto piatto. Consigliato solo ai super appassionati del genere, che comunque preferirebbero probabilmente che a questi titoli fosse dedicata una cura maggiore. **NG**

Idol Project vol.1

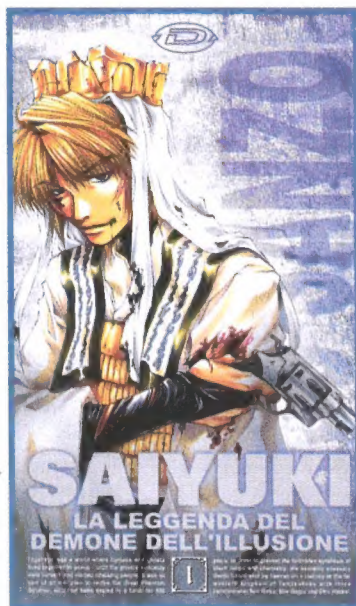
1995, commedia, 60 min, € 21, Dynamic Italia

Veramente esilarante questo **Idol Project**, che a prima vista può non convincere per la

provenienza, uno dei tanti videogiochi *simil-hentai* che vanno di moda in Giappone: dopo i primi minuti di visione ci si ricrede, dato che, benché le influenze *hentai* siano evidenti, la storia è carina e le protagoniste in Sailor Moon-style sono veramente simpatiche: fanno talmente tanto casino, gridando a destra e a manca, che è impossibile non sorridere pensando alle povere doppiatrici italiane che devono essere rimaste senza voce dopo aver doppiato queste scalmanate ragazzine. Peccato per la trama, che non è proprio originalissima: Meimu sogna di diventare un'idol, ma mentre partecipa al concorso per entrare a far parte delle Excellent Idol - il gruppo più famoso del momento - si trova invischiata in situazioni assurde che la porteranno ai confini della galassia a partecipare a una gara fra tutte le idol dell'universo. Tecnicamente è ben realizzato, con una bella colonna sonora, e anche la versione italiana presenta un'ottima confezione e un altrettanto ottimo doppiaggio. Altro pregio della versione italiana è l'idea di raccogliere la prima serie di OAV in un'unica videocassetta. Sicuramente non è il capolavoro che rimarrà nella storia dell'animazione, ma merita comunque un'occhiata. **NG**

Saiyuki - La leggenda del demone dell'illusione vol.1

2000, azione, 100 min, € 23,00, Dynamic Italia

"Togenkyo era un mondo in cui demoni ed esseri umani convivevano in pace, ma un giorno, in preda alla follia, i demoni attaccarono gli esseri umani. Questo faceva parte di un malvagio piano che avrebbe portato al risveglio di Gyumao, imprigionato 500 anni prima... Solo quattro persone potevano scongiurare il ritorno di Gyumao: Genjo Sanzo, Son Goku, Sha Gojo e Cho Hakkai". Ecco la premessa di questa recentissima serie TV proposta da Dynamic sia in VHS sia in DVD. Serie TV che sfrutta il già ampiamente abusato tema della leggenda cinese del Viaggio Verso Ovest (*Saiyuki*, appunto), a quanto pare molto amato dai giapponesi. Sicuramente un prodotto ben pianificato: animazioni nella media delle recenti serie TV, personaggi carini per attirare il più vasto pubblico possibile, umorismo, dialoghi scontatissimi, scazzottate (che non guastano mai) e musiche molto coinvolgenti, soprattutto le sigle. Un anime veramente godibile, insomma, ma guardandolo si può cadere nel *déjà-vu* proprio a causa degli elementi di cui sopra. La versione italiana si presenta in una confezione molto lussuosa, identica all'originale, ma non va oltre: dopo i primi minuti di visione ci si infastidisce molto nel sentire voci assolutamente inadatte ai personaggi, specialmente quelle dei protagonisti, e si fa veramente fatica ad abituarcisi. Una serie del genere avrebbe dovuto essere curata maggiormente, visto che in Giappone continua a spopolare, e avrebbe tutte le carte in regola per far colpo sul pubblico italiano che sembra amare particolarmente il genere. Peccato. Unico punto a favore, i quattro episodi a cassetta. E' auspicabile un miglioramento nei prossimi volumi... **NG**

MESSAGGIO AGLI EDITORI:

La redazione di **Kappa Magazine** desidera dare più spazio possibile alle pubblicazioni manga o affini che appaiono solo in libreria e rischiano così di essere meno visibili nell'affollatissimo panorama editoriale italiano. Se vi riconoscete in questa descrizione, potete inviare il vostro materiale a: **Kappa Srl, via San Felice 14, 40122 Bologna** A seconda dello spazio a disposizione ogni mese, saremo felici di recensire le vostre pubblicazioni su queste pagine.

Greg Rucka e Yoshitaka Amano

ELEKTRA AND WOLVERINE THE REDEEMER

Avventura, 56 pagine, $ 5,95, Marvel

Un miniserie ancora inedita in Italia, ma disponibile in inglese nelle migliori fumetterie. Tre numeri per un unico suggestivo romanzo, intitolato **The Redeemer** e illustrato da una delle più carismatiche firme del fumetto giapponese, ormai più noto all'estero che nella sua terra d'origine. Dopo aver reinterpretato per l'America l'oscuro *Sandman* nel recente *The Dream Hunter*, Yoshitaka Amano si fa sedurre dalla prosa di Greg Rucka in un lungo racconto che fa incontrare nuovamente Wolverine & Elektra, due personaggi che non hanno bisogno di presentazioni per ogni Marvel fan che si rispetti.

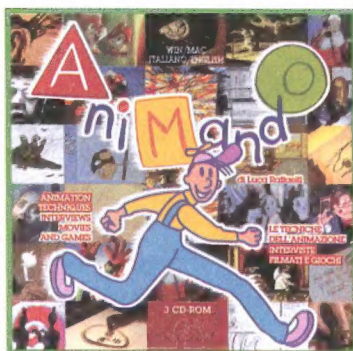
Per la mercenaria ed enigmatica assassina Elektra Natchios si preannuncia un'ordinaria notte di lavoro. Insomma, dovrà uccidere qualcuno. Il bersaglio è un ricco e potente scienziato, e il prezzo è di otto milioni di dollari, purché il lavoro sia pulito, senza testimoni.

Ma questa non è un'ordinaria notte di lavoro: la figlia adolescente della vittima piomba sul luogo dell'omicidio proprio nel momento cruciale, ed Elektra sa di doverla togliere di mezzo a ogni costo.

Per l'assassina, ancora perseguitata dal doloroso ricordo della morte del padre, uccidere una ragazza che le ricorda tanto il suo passato diventa più difficile del previsto, specialmente quando il mutante Wolverine si incarica della protezione della testimone chiave.

In attesa di ritrovare Yoshitaka Amano in opere prettamente nipponiche come *Final Fantasy* e *Vampire Hunter D*, o rivedere il suo character design al servizio della Tatsunoko, non lasciamoci sfuggire questa collezione, da conservare in libreria tra i vostri libri d'illustrazione. **MDG**

Dragon Ball © Akira Toriyama/Shueisha

Allora, cari i miei diplodochi diplomatici, zitti e buoni che è ora di lezione. Eh, sì, perché dopo quasi dieci anni passati a parlare di questo e quel cartone animato, è ora di iniziare a imparare *come si fanno*. Durante l'ultima Children Book Fair di Bologna, dedicata all'editoria fanciullesca (ma va' via, va'!) mi è casualmente caduto fra le mani un oggettino molto interessante. Certo, per cadermi fra le mani ho dovuto inserire le medesime nella borsa di qualcuno e ribaltarla di soppiatto senza che questi mi vedesse, ma io non c'entro nulla, giuro: è tutta colpa della forza di gravità. Comunque sia, dicevo, mi è capitato fra le manine palmate **Animondo**, una cosetta già uscita da qualche tempo ma di cui non avevo sentito parlare, per colpa del fatto che se non produci merendine al pan-di-spagnam-gnam con la collezione dei Simpatici Brufolotti in omaggio, non hai alcuna speranza di farti una pubblicità decente: in questo modo, le cose più interessanti sono sempre finite ingiustamente nel dimenticatoio. E allora, questo mese colgo l'occasione per presentarvi questo prodottino, che si compone di tre CD ROM in un unico cofanetto, e che rappresenta una vera e propria enciclopedia d'animazione. E non sto parlando dei soliti cataloghi con titoli, autori, durate dei film e trame, ma di un vero e proprio strumento per chi vuole capire come funziona l'animazione, quali sono le tecniche, quali sono i materiali, quali sono le vecchie e le nuove tecnologie e perché abbia senso continuare a usarle tutte, magari fondendole insieme. Il primo CD spiega dettagliatamente le fasi di produzione di un disegno animato, accompagnate da un glossario interattivo e da filmati bilingue in cui ventuno fra i più celebri animatori italiani (compresi Bruno Bozzetto, Osvaldo Cavandoli, Enzo D'Alò, Giuseppe Laganà, e Guido Manuli) vi fanno da insegnanti, spiegandovi il loro personale stile. Nel secondo CD vengono descritte nei minimi particolari tutte le altre tecniche d'animazione, dalla sabbia, ai pupazzi di plastilina, alla grafica 3D computerizzata, con tanto di filmati dimostrativi di famosi animatori internazionali (fra cui Gianini e Luzzati, Nick Park, Fusako Yusaki e Vincenzo Gioanola), con in più una sezione di biografie su tutti gli autori intervenuti. Nel terzo CD, invece, avrete modo di rimboccarvi le maniche, perché finalmente SI LAVORA! Un vero piccolo studio d'animazione è stato approntato per realizzare i *vostri* cartoni, e per giunta scegliendo fra ben cinque tecniche: disegno animato, disegno diretto su pellicola, sabbia, découpage e pixillation. Questa meraviglia è stata realizzata dal solito Luca Raffaelli (che ormai spunta ovunque come i funghi, o come i perioftalmi tra le mangrovie, e ultimamente anche su **Kappa Magazine** in "AnimaTour") per la Sumarte, di cui ora vi do tutti i dati precisi: Sumarte Srl, via

newsLetter

Hotaru © Odoga Dokoro Ikkyu-an

Piccoli animatori crescono

Un gruppo di cinque animatori indipendenti denominato **Odoga Dokoro Ikkyu-an** si è recentemente guadagnato la ribalta in Giappone per aver presentato un cortometraggio al CG Carnival 2002, importante manifestazione sulla computer graphic che si tiene ogni anno al Big Sight di Tokyo. Il cortometraggio, intitolato **Hotaru**, ha una durata di due minuti ed è ora scaricabile dal sito http://ikkyuu-an.homeip.net/~shishi/hotaru/

Fila alla cassa Ghibli

Chi è stato in Giappone con l'intento di andare al museo dello Studio Ghibli sa che questo può essere un'impresa, più per la difficoltà di procurarsi un biglietto (tutti prenotati per lungo tempo) che non per la fatica di visitarlo. Pare che per questo motivo il museo si sia organizzato in modo da permettere l'acquisto dall'estero dei biglietti per le visite: al momento possono farlo solo i residenti in Corea, Taiwan e Hong Kong, direttamente nelle agenzie di viaggio, ma si sta già studiando un sistema che permetta l'acquisto anche da altri paesi, forse tramite internet.

Chihiro per Disney

Alla fine è arrivato l'annuncio ufficiale: Walt Disney Studios ha acquistato i diritti di **Sen to Chihiro no Kamikakushi (Spirited Away)**. Ad annunciarlo sono stati Dick Cook, amministratore di Walt Disney Studios, e Toshio Suzuki, produttore del film per Studio Ghibli. I diritti acquisiti riguardano l'uscita nei cinema, per l'home video e la trasmissione televisiva, e sulla rassegna stampa si parla già di un'uscita per il prossimo autunno negli Stati Uniti, lavorata per la versione in lingua inglese da John Lasseter, creativo di Pixar Animation (tra i suoi successi, **Toy Story** e **A Bug's Life**). Sempre secondo l'annuncio ufficiale, Disney ha anche acquisito i diritti per la distribuzione home video del film in Giappone e i diritti completi (home video, cinema e TV) per Hong Kong, Taiwan, Singapore e

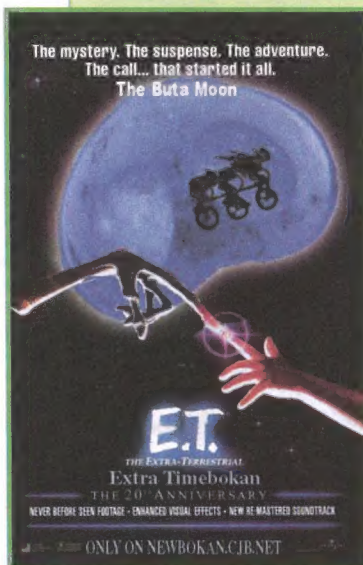
Appleseed © Masamune Shirow/Seishinsha

Andrea Del Castagno 60, 00142 Roma – tel. 06-5409319 – email sumarte@tin.it – http://www.sumarte.it (per chi volesse anche contattarli 'virtualmente'). Credo sinceramente che chiunque sia interessato al 'dietro le quinte' dell'animazione, non possa *as-so-lu-ta-mente* lasciarsi sfuggire questa occasione. Sono stato chiaro? Sempre sul fronte 'gente impegnata a fare le cose invece che che a parlarne soltanto', ecco invece il nuovo exploit della Grieco Collection, che produce in Italia personaggi dell'immaginario nipponico, e che nella maggior parte dei casi vengono riacquistati dallo stesso Giappone per il proprio mercato. Dopo **Kimba il Leone Bianco** e **La Principessa Zaffiro** dei mesi scorsi, questa volta tocca a Goku di **Dragon Ball**, rappresentato sulla fedele nuvola d'oro Kinton, diciotto centimetri d'altezza per una 'tiratura' limitatissima di mille pezzi da collezione: se li mettete uno sull'altro fanno ben 180 metri, ma dubito che li vorrete collezionare TUTTI, vero? E poi, che senso avrebbe metterli uno sull'altro? Certo che siete proprio strani, gente. Comunque sia, per informazioni, vi rimando all'indirizzo e-mail grieco.collection@flashnet.it dove potrete chiedere tutte le specifiche del caso.

Allora, vediamo un po' qualche notizia *flash*. Sta per arrivare in TV anche in Italia la serie animata di **Utena**, che finora era possibile seguire unicamente in videocassetta, con inevitabile grande dispendio di denaro e soprattutto mandando nel panico chi in casa non si può più permettere di inserire una nuova collezione video, col rischio di trovarsi all'improvviso nella camera da letto dell'inquilino del piano di sotto per lo sfondamento del pavimento. E, si sa, gli Inquilini del Piano di Sotto si seccano particolarmente quando gli si precipita addosso mentre sono impegnati a espletare i loro doveri coniugali con la signora Inquilina del Piano di Sotto. Non saranno seccati in Giappone, invece, perché questa estate vedrà la luce la versione animata di **Futari Ecchi**, manga quasi-erotico di Aki Katsu (l'avete già vista all'opera coi manga di **Escaflowne** e le cover di **Autore di Manga in un Anno**) pubblicato già da diverso tempo su "Young Animal" con discreto successo, sempre ai primi posti nelle classifiche dei lettori giapponesi (vedi "Big in Japan").

Concludiamo, per la sezione **Veramente Gaùrro**, con una buffa immagine prodotta dai responsabili del sito www.newbokan.mangaworld.it relativa a un ventennale... Quello di **E.T.**, dite? Sì, forse.

Anche se la luna sullo sfondo ha una forma bizzarra ma nota, e la bi(tri?)cicletta che le passa davanti non è proprio quella di Elliot e dell'alieno dal collo telescopico... Saluti!

Il vostro spielberghiano Kappa

Futari Ecchi © Aki Katsu/Hakusensha

Francia. Di altre nazioni non si parla... qualcuno vuol farci il favore di comprare i diritti per l'Italia?

Il debutto di Garimpeiro

Un nuovo studio di animazione si affaccia sulla già affollatissima scena nipponica: il suo nome è Garimpeiro. Il primo prodotto dello studio che vedrà la luce sarà il film **6 Tenshi** ('6 Angeli'), previsto in uscita per il 6 di luglio; a seguire, il 3 di agosto, uscirà **Xevious**, adattamento in animazione dell'omonimo videogame.

Appleseed per davvero

Sta prendendo il via in Giappone il progetto per la realizzazione di una pellicola cinematografica tratta da **Appleseed**, il famoso manga di Masamune Shirow. Nessun dettaglio è stato reso noto, e la notizia stessa è poco più che un'indiscrezione, tuttavia sembra che la produzione pianifichi un lancio nei cinema tra Giappone, USA ed Europa entro la primavera del 2003. Per l'occasione verrà messo a punto un nuovo motore grafico 3D per le scene in computer graphic.

Bono Bono va al cinema

Un film di **Bono Bono**, basato sul celebre manga per bambine di Mikio Igarashi (e già serie TV), uscirà in Giappone nella prossima estate. Completamente in computer grafica, **Bono Bono - L'albero di Kumomo** racconta un'avventura dell'omonimo leone marino che, seduto ai piedi dell'albero sulla più alta collina della foresta (l'albero di Kumomo, appunto), un giorno incontra un furetto di nome Popo, accusato dagli altri animali di aver rotto un ramo dell'albero.

Manga all'Eisner Awards

Le nomination dell'Eisner Awards, prestigioso premio per il mercato dell'editoria a fumetti negli USA, vedono in lista anche molti manga. A poter ambire a un premio, nella categoria Migliore Edizione Statunitense di Materiale Estero sono: **Akira** di Katsuhiro Otomo (edito da Dark Horse, titolo che partecipa anche come Miglior Edizione Collection), **Eagle** di Kaiji Kawaguchi e **Uzumaki** di Junji Ito (entrambi editi da Viz). **Makoto Kobayashi** è poi candidato come miglior autore umoristico per il suo divertente **What's Michael?** (edito da Dark Horse), lo stesso pubblicato in Italia su **Kappa Magazine**. Infine, **Osamu Tezuka** è stato nominato nella Hall of Fame della giuria.

Mao Dante animato

La rete televisiva AT-X ha annunciato da luglio l'avvio della serie animata **Mao Dante**, presumibilmente ispirata all'omonimo manga di Go Nagai, anche se la notizia non è data per certa. **Mao Dante** è il 'prototipo' di **Devilman**, altra serie famosissima di Nagai, e ne propone parecchi contenuti, in particolare la fusione del protagonista con un demone (il re-demone Dante), ma anche altri aspetti che, all'epoca di **Devilman**, vennero giudicati troppo estremi per dar vita a una serie, e quindi in quella sede molto ammorbiditi. Il manga di Mao Dante, però, è sempre rimasto incompiuto, per cui non si sa se effettivamente si tratti della stessa storia o semplicemente di un caso di omonimia...

In collaborazione con
A.D.A.M. Italia
http://www.adam.eu.org/it

Due libri di storia

È sempre molto piacevole leggere una storia ambientata nella propria città: nel caso di **Nominoo** di Yoshikazu Yasuhiko, visto che c'erano tanti nomi che conoscevo mi è sembrata davvero molto 'vicina'. Penso che sia una storia piuttosto particolare per voi, dato che tratta di eventi del Giappone antico praticamente sconosciuti in Italia e, tutto sommato, a tutt'oggi piuttosto nebulosa anche per i lettori del mio paese. Per conoscere la storia antica del Giappone, infatti, è possibile fare riferimento unicamente a due libri: il **Kojiki**, realizzato nel 712, e il **Nihonshoki**, realizzato nel 720. Entrambi sono libri di storia, ma il primo è pieno di leggende, racconti e poesie, mentre il secondo è una sorta di cronologia degli eventi; in ogni modo, i fatti storici sono raccontati mescolandoli ai miti, per cui spesso si fa fatica a comprendere dove finisca la realtà e dove inizi la fantasia, lasciando molti dubbi su una serie di eventi probabili ma non certi. **Nominoo** è stato dunque realizzato traendo informazioni dal **Nihonshoki**, e Yasuhiko ha dovuto sviluppare molte parti tramite la sua immaginazione. Vediamo qualche breve accenno di storia antica giapponese secondo questo libro. I primi capitoli sono sulle sette divinità che hanno creato il Giappone, che nascono in un mondo in cui ancora il cielo e la terra sono una cosa sola. Fra di esse ci sono la divinità maschile **Izanagi** e quella femminile **Izanami**, che fanno l'amore e danno i natali alle isole del Giappone, al mare, ai fiumi, alle montagne, agli alberi, all'erba, ai campi, al sole, alla luna, al fuoco e, in definitiva, a tutto ciò che esiste in natura, compresa perfino la violenza. Tutti i figli di Izanagi e Izanami sono descritti come divinità, e quest'ultima si chiama **Susanoo**, che nonostante l'anima pura, genera solo atti violenti. Una specie di antico anti-eroe sfortunato, insomma, che genera altre cinque divinità dalle pietre preziose che porta con sé: la divinità del sole, una sorella maggiore di Susanoo, **Amaterasu** e **Amenohohi**, antenato di Hajinomuraji di Izumo, cioè la tribù di **Sukune di Nomi**. A proposito di quest'ultimo, c'è da spiegare il titolo del fumetto: **Nominoo** ('Nomi no O') significa sì *Re di Nomi*, ma – per un gioco di parole – ha anche il senso dispregiativo di *Re delle Pulci*, dato che la parola *nomi*, scritta con un ideogramma differente che però ha la stessa pronuncia, significa anche 'pulce': il titolo del manga è scritto proprio con questo ideogramma. Comunque sia, dopo aver fatto nascere queste divinità, il povero Susanoo si dirige a Nenokuni, un paese nelle profondità della terra dove, si dice, vadano i morti. Amaterasu inviò le tre divinità maschili, Amenohohi compreso, a conquistare Izumo (l'attuale provincia di Shimane), ma tutti e tre si rassegnarono senza combattere, e senza completare la loro missione. Mitologia? Proviamo a pensare che, in realtà, tutte queste divinità fossero in realtà semplici uomini, 'mitizzati' poi solo in seguito, e in questo modo potremmo avere una visione interessante sulla storia antica giapponese. Probabilmente ci fu una battaglia fra almeno due tribù molto potenti, Tenson (capeggiata da Amaterasu) e Izumo. E' interessante anche il fatto che Susanoo, cacciato via dalla Takamagahara (il cielo), dominato da sua sorella maggiore Amaterasu, sia sceso a Izumo e abbia generato figli con una donna del posto. Vale a dire che la tribù di Izumo poteva essere quella dei discendenti di Susanoo, e quindi che la battaglia fra le due tribù forse non è stata altro che una guerra fra sorella e fratello. A parte questo, gli Izumo si rassegnarono senza opporre resistenza ai Tenson, anche se non ci è dato sapere il perché. Successivamente, Amaterasu inviò uno dei suoi figli, **Amatsuhikohikohoninigi**, a conquistare Himuka (l'odierna provincia di Miyazaki), il quale ebbe dei figli da una donna chiamata **Konohanasakuya no Hime**, che permisero alla sua famiglia di espandersi. **Jinmu**, il primo imperatore giapponese, salito al trono nel 667 A.C., è un suo discendente. Fino al momento in cui appare questo imperatore, la storia giapponese antica ha l'apparenza di pura e semplice mitologia. Il paese in cui dominava Amaterasu si chiamava Takamagahara, considerato il paese celeste delle divinità, ma se andate a Ise (l'attuale provincia di Mie), potrete vedere alcuni luoghi legati alle loro leggende. Si dice anche che Ise sia il luogo in cui è scesa per la prima volta Amaterasu. Il Nihonshoki dice anche che quelle divinità usavano una nave volante di pietra, e qui chiunque abbia voglia di prendere spunto per scrivere una storia di fanta-

scienza lanciandosi sull'origine 'extraterrestre' del Giappone può accomodarsi.
Comunque sia, il primo imperatore salito al trono in un paese molto lontano dal suo cercò di tornare a est per ricongiungersi agli antenati, arrivando a Namihaya (oggi chiamato Naniwa), ovvero il centro di Osaka; successivamente raggiunse Kawachi (una zona che copre la parte sud-est di Osaka e Nara), dove era situato probabilmente un paese legato alla tribù di Izumo, e lo conquistò. Nel 660 A.C., Jinmu costruì la capitale a Kashiwara in Kawachi, da cui ebbe origine la stirpe dell'imperatore del Giappone proseguita fino ai giorni nostri. Nel capitolo del Nihonshoki dedicato all'XI imperatore **Suinin**, c'è una descrizione di **Sukune di Nomi**, anche se piuttosto semplice. Risulta che l'imperatore fosse preoccupato per l'usanza di seppellire vivi col loro padrone i relativi servi per accompagnarlo nell'aldilà, e così fu quest'uomo a suggerirgli di realizzare statue di terracotta di forma umana e seppellirle al loro posto. Furono chiamati così da Izumo cento *haji*, uomini che sapevano lavorare la terracotta e produrre ceramiche, dando origine a una nuova tradizione divenuta poi di uso comune nei funerali dei nobili. Sukune e i cento *haji* diventarono così la tribù il cui compito primario era quello di organizzare i funerali imperiali, e le statuette furono chiamate in seguito *haniwa*.
Io sono nata proprio nella zona in cui si svilupparono queste prime dinastie giapponesi, la mia casa si trova vicino all'enorme tomba del XVI imperatore, Ojin, e tutt'intorno si trovano ancora le rovine delle fornaci in cui venivano cotte le statuette *haniwa*. Il villaggio di Tagima (che oggi si chiama Toma) era situato nei pressi del monte Katsuragi, dove andavo spesso in gita da piccola. Anche se è un paese nato probabilmente dopo tante battaglie sanguinose, l'imperatore Jinmu era contento del suo piccolo ma bel regno circondato dai monti, chiamati 'le Tre Montagne di Yamato'. Secondo le leggende, infatti, Izanagi chiamò questo paese **Yamato**, e lo definì 'un bel paese pacifico'. E così, ora sapete da dove derivano una serie di nomi che avete spesso sentito in un cartone animato famosissimo anche in Italia, **Jeeg Robot**.
Per quanto mi riguarda, invece, devo dire che, scrivendo queste righe, oggi posso provare più orgoglio del solito per essere nata nel mio paesino!

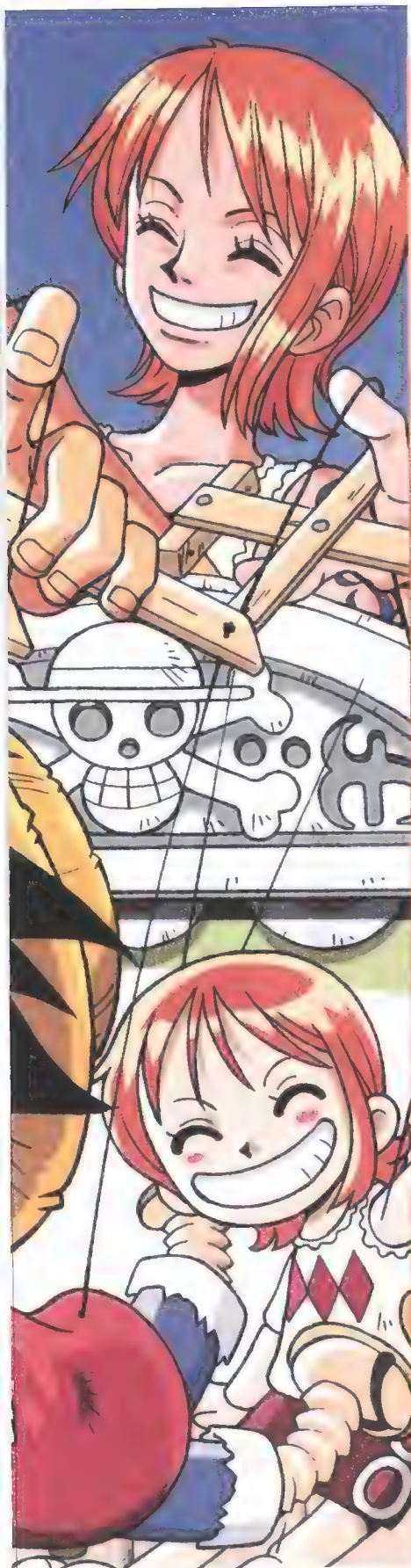
Keiko Ichiguchi

Keiko Ichiguchi
Con gli occhi aperti

Keiko Ichiguchi (nata a Osaka, Giappone, il 19 dicembre 1966) vive e lavora a Bologna.
Ha debuttato nel mondo dei manga nel 1988. Con lo pseudonimo di Keiko Sakisaka ha lavorato per la rivista mensile "Bessatsu Shojo Comic" pubblicando i volumi monografici **Lucia** (1990), **Otometachi no Sanka** ('Inno per le ragazze', 1991) e **Me o Aketa Mamade** ('Con gli occhi aperti', 1991). In quegli anni ha scritto inoltre articoli su esperienze di viaggio per la rivista "Palet", e diverse sceneggiature per programmi radiofonici.
Nel 1995 ha realizzato per le Edizioni Star Comics il libro di racconti **Oltre la Porta**, mentre nel 1997 ha iniziato una collaborazione con la casa editrice giapponese Kodansha che ha visto la nascita delle storie **1943** e **America**, quest'ultima raccolta in volume nel 1998, e pubblicata anche in Italia nel 1999 dalle Edizioni Star Comics.
Per Kappa Edizioni ha pubblicato i libri a fumetti **La vista sul cortile** (1999), **Due2** (2000), **Blue** (2001) e **Con gli Occhi Aperti** (2002). Attualmente collabora con la rivista "Mondo Naif" firmando in esclusiva **Peach!**, la sua nuova serie completamente ambientata in Italia.

ONE PIECE

PIRATI TUTTI D'UN PEZZO

di **Nino Giordano** con la collaborazione di **Andrea Baricordi**

E' il 1997 quando la casa editrice Shueisha, dopo i fasti di **Dragon Ball**, fa di nuovo centro con un'innovativa serie basata su un'ambientazione picaresca disegnata dall'allora sconosciuto Eiichiro Oda: si tratta di **One Piece**, oggi una saga giunta in patria già al 24° volume – ovvero ben sei in più delle serie di durata media – e che non pare avere intenzione di fermare tanto presto il suo cammino.
Per un titolo così originale e di successo il passo dal manga all'animazione è solitamente breve e così, poco dopo l'annuncio della serie animata prodotta dalla Toei e trasmessa da Fuji TV, viene presentato durante il festival "Super Jump Anime Tour 1998" uno special di mezz'ora circa prodotto dalla I.G, con uno staff totalmente diverso, e intitolato **Taose! Kaizoku Gunjack** (Sconfiggete il pirata Gunjack!), successivamente trasformato in romanzo da Tetsuiya Hamazaki e illustrato dallo stesso Eiichiro Oda. Sempre Hamazaki si occuperà poi dei due romanzi successivi **Rogue Town Hen** (Il capitolo di Rogue Town), tratto da un gruppo di episodi del manga, e **Nejimakishima no Boken** (Avventura sull'Isola dei Vortici), derivante invece dal secondo lungometraggio cinematografico. Il successo della serie televisiva è veramente grande, tanto che per la prima volta dopo la conclusione di **Dragon Ball** la rivista "Jump Magazine" torna a vendere intorno ai cinque milioni di copie alla settimana, mentre in breve i gadget relativi cominciano ad apparire sul mercato: vengono messi in vendita pupazzi snodati, varie serie di card collezionabili, e altre carte da gioco in stile *Magic*, raccolte successivamente nel libro **The Great Adventure**, al quale fa seguito all'inizio del 2002 un elegante volume, **One Piece Animation Logbook**, che presenta immagini e informazioni relative sia alla serie televisiva (giunta in Giappone già al 110° episodio), sia ai tre lungometraggi; il libro contiene inoltre una sezione in bianco e nero che presenta interviste a Eiichiro Oda, a Konosuke Uda (sceneggiatore della serie), a Shinji Shimizu (produttore) e allo staff dei doppiatori. Un'altra parte è dedicata alle varie fasi di lavorazione dell'anime e agli schizzi preparatori dei personaggi. L'ultima parte del libro, invece, riporta i testi di tutte le sigle iniziali e finali.
Il primo film di **One Piece** viene distribuito nelle sale cinematografiche giapponesi nel 2000 con il semplice titolo di **One piece: The Movie** e, come da previsione, ottiene un grande successo. I produttori, soddisfatti, non aspettano molto a riportare Rufy e compagnia al cinema, e infatti l'anno dopo tocca a **One Piece: Nejimakishima no Boken**, a cui è abbinato il cortometraggio **Jango no Dance Carnival** (Il Festival della Danza di Jango), seguito, nel marzo del 2002, da **Chinjojima no Chopper Okoku** (Il regno di Chopper: l'Isola degli Animali Strambi), accompagnato dal corto **Yume no Soccer O** (Il Re del Calcio dei Sogni), che vede i nostri eroi impegnati in un'esilarante partita a calcio. I primi due film della serie sono già stati distribuiti in Giappone in formato DVD, insieme agli episodi della serie TV. Ma la più recente consacrazione del neo-mito di **One Piece** è stata, in Giappone, l'apertura dello **One Piece Store**, dove è possibile acquistare ogni sorta di prodotto relativo alla serie.

One Piece in Italia

Anche in Italia il successo di **One Piece** non si è fatto attendere, e dopo essere apparso nel nostro paese tramite il manga originale, è arrivata anche la serie televisiva. Una volta tanto le censure sono state ridotte al minimo indispensabile, e anche l'adattamento è stato fatto con molta serietà, tanto che le poche differenze con l'originale sono dovute unicamente ai diversi sistemi di traslitterazione adottati. L'unica vera modifica riguarda il protagonista, Monkey D. Rufy, che è stato cambiato in Rubber (dall'inglese *gomma* o *caucciù*), scelta dettata forse dal fatto che questo potrebbe essere il nome 'da esportazione' di Rufy indicato dai produttori giapponesi. Questa teoria è la più probabile in quanto non è la prima volta che i nomi per l'esportazione sono diversi da quelli originali, come nel caso di 'Bunny' al posto di Usagi (l'esatta traduzione) per **Sailor Moon.** Prepariamoci dunque a un'ondata di gadget prevista con la messa in onda della seconda serie annunciata da Mediaset per settembre, e con i lungometraggi che inevitabilmente allieteranno i fine settimana dei fan di **One Piece**.

L'autore

Eiichiro Oda nasce a Kumamoto il primo gennaio 1975. All'età di 17 anni vince l'ambitissimo Tezuka Award (premio per nuovi autori di fumetti che porta il nome del grande Osamu Tezuka) con la storia breve **Wanted!**, uno scanzonato 'ramen western' che lascia già intravedere la passione dell'autore per le storie i cui protagonisti sono banditi di epoche passate. E' l'ottobre del 1993 quando "Original Jump" (uno dei tanti speciali di "Jump Magazine") accetta di pubblicare per la prima volta un suo lavoro, **Kami kara Mirai no Present** (Un dono divino dal futuro), raccontino umoristico in cui Dio offre una singolare possibilità di redenzione a uno scippatore di quartiere. Con un paio di felici esperienze fumettistiche a dargli coraggio, Oda fa un ulteriore tentativo per passare al professionismo, e presenta all'Hot Step Award (oggi Tenkaichi Manga Award, in onore del celebre torneo di **Dragon Ball**) una nuova storiella autoconclusiva intitolata **Ikki Yako** (Il Demone Nottambulo), in cui un bonzo fifone si trova suo malgrado – e in seguito a un divertente abbaglio – a diventare l'eroe di un villaggio infestato da uno spirito maligno notturno. I redattori dell'edizione settimanale di "Jump" notano la costanza e la dedizione di Oda per la narrazione a immagini, e questo permette al giovane fumettista di cominciare nel 1994 il suo apprendistato in qualità di assistente per tre diversi autori: Shinobu "Midoriyama Police Gang" Kaitani, Tokuhiro "Jungle no Oja Tar chan" Masaya e Nobuhiro "Kenshin Samurai Vagabondo" Watsuki. Durante questo periodo decide di abbandonare gli studi universitari per dedicarsi ad affinare le tecniche di disegno e sceneggiatura: a partire da quel momento, Oda si lancia nella produzione di storie brevi, nelle quali dimostra gradualmente di saper gestire sempre di più la regia della tavola, e in cui i personaggi si fanno via via definiti, così come la tecnica di inchiostrazione diviene pulita, essenziale ed estremamente caratteristica. Nello stesso anno in cui collabora con gli altri autori, nel pochissimo tempo libero completa lo *short* intitolato **Monsters**, in cui appaiono i prototipi di due personaggi che saranno poi fra i più caratteristici di **One Piece**: impossibile non riconoscere nello spadaccino Cyrano (ispirato al personaggio classico di Edmond Rostand, tanto per ribadire l'interesse di Oda per il mondo dell'avventura occidentale) il glaciale Drakul "Occhi di Falco" Mihawk, mentre il samurai Ryuma è chiaramente la versione nipponica di Zoro. La storia viene accettata e pubblicata su "Jump Autumn Special", la versione trimestrale della rivista più importante di Shueisha, che immediatamente gli commissiona un nuovo manga. Fra le varie proposte, nel 1996 Oda presenta alla redazione un breve racconto autoconclusivo ambientato in un mondo in cui i mari coprono la maggior parte del pianeta, motivo per cui le attività marinare sono le più sviluppate, con l'inevitabile versione negativa: una quantità smodata di fuorilegge che solca gli oceani, razziando villaggi e navi. E' la prima apparizione ufficiale e assolutamente fuoriserie di Monkey D.

Rufy, e s'intitola **Romance Dawn** (lo stesso titolo che darà in futuro al primo episodio della serie), in cui incontriamo anche un primordiale e non accreditato capitano Shanks, più vecchio e barbuto di quello che conosciamo oggi, e in cui sono spiegati per la prima volta gli effetti della qualità del frutto del diavolo chiamato Gom Gom, che dona poteri elastici a chi lo ingerisce. Altre curiosità gustose per gli appassionati di **One Piece**: il tesoro che Rufy insegue si chiama Piece Main ('pezzo principale'), il primo personaggio che appare subito dopo il protagonista è un uccello-panda ('animale strambo' dell'isola di Gaimon che però non appare in **One Piece**), e l'antesignana para-animalista di Nami si chiama Anne.

La storia piace sia ai redattori, sia ai lettori, e così viene deciso appena cinque mesi dopo di pubblicarne una nuova versione su "Jump Summer Special", intitolata di nuovo semplicemente **Romance Dawn**, e che fa ripartire daccapo le avventure di Rufy. Questa volta Shanks è come lo conosciamo (benché sia un 'semplice' squalo a mozzargli il braccio, e non un mostro marino), al posto di Anne c'è la spadaccina Silk (un mix di Nami e Zoro), e la storia si conclude mostrandoci un Rufy adulto, al comando di un galeone con decine di pirati, e decisamente simile all'uomo che gli donò il cappello di paglia: un vero e proprio scorcio d'anticipazione sulla possibile conclusione della serie ufficiale.

Anche la nuova versione di **Romance Dawn** piace, e così nel 1997 inizia finalmente la serializzazione del fumetto che ha come protagonista l'elastico Rufy, col nuovo titolo di **One Piece**, ma senza tradire le proprie origini: **Romance Dawn** diventa così il titolo del primo episodio. La storia riparte per l'ennesima volta daccapo, dalle origini di Rufy, mostrando il perché abbia deciso di diventare pirata, e in poco tempo la nuova serie consacra Eiichiro Oda come l'erede di Akira "Dragon Ball" Toriyama, a cui il giovane fumettista dichiara senza alcun timore (anzi, con orgoglio) di ispirarsi professionalmente.

Benché in lizza solo da qualche anno, Oda ha già al suo attivo non solo i 24 volumi della serie che l'ha reso celebre nel mondo, bensì altri tre volumi di diverso genere. Il primo è **Wanted!**, che prende il titolo dalla storia con cui ha fatto il suo ingresso nel mondo dei manga, e che raccoglie tutte le short stories, tranne il secondo **Romance Dawn**; il secondo volume fuoriserie è **One Piece Red**, una vera e propria enciclopedia in formato compatto relativa all'omonimo manga, e che presenta come chicca finale il secondo episodio di **Romance Dawn**; il terzo è invece **One Piece Color Walk 1**, il primo di una serie di eleganti volumi di illustrazioni a colori relativi alla serie piratesca e ad altri *divertissement* dell'autore, impreziosito nelle ultime pagine da una sfiziosa intervista faccia-a-faccia tra Eiichiro Oda e Akira Toriyama.

One Piece: tutta la verità

Nonostante le avventure di **One Piece** non siano propriamente ambientate nel nostro mondo, i riferimenti a personaggi realmente esistiti in passato

sono molteplici e, spesso, le citazioni si riferiscono a personaggi meno famosi nel mondo della pirateria, un po' a testimonianza della passione di Oda e della meticolosa ricerca da lui condotta prima di sviluppare la sua saga picaresca.

Il primo esempio ci viene dal capitolo iniziale del manga, dove fa la sua apparizione Shanks, ispirato contemporaneamente al pirata Shanks il Rosso, di cui non si hanno notizie certe, ma soprattutto a un certo Finn, conosciuto come Finn il Pirata, che viene descritto come un uomo dai modi austeri, con una profonda cicatrice che gli sfregiava tutta una guancia e che gli dava un aspetto particolare, tanto da mettere in soggezione chi aveva di fronte.

Nel primo volume uno dei co-protagonisti, il nostrano Zoro Roronoa, è addirittura ispirato a un uomo realmente esistito: Francis, o François, L'Ollonais (la cui pronuncia è *l'oloné*, ma che la trascrizione giapponese in katakana trasforma in 'ro-ro-no-a'), un ferocissimo pirata dei Caraibi il cui vero nome era Jean-David Nau, vissuto nel XVII secolo, e di cui si raccontano cose spaventose: pare, fra le altre, che una volta strappò il cuore a un prigioniero spagnolo e lo fece mangiare a un altro. Fece un'ingloriosa fine, bruciato vivo dagli indigeni d'America.

Contemporaneamente all'apparizione di Zoro fa la sua entrata in scena l'ammiraglio Morgan dei Marine, quindi una figura 'di legge' anche se poco onesta, mentre nella realtà era un bucaniere vissuto dal 1635 al 1688: Henry Morgan era veramente crudele, ma i suoi attacchi ai possedimenti spagnoli, soprattutto a Panama, gli valsero nientemeno che la nomina a baronetto inglese e a governatore della Giamaica.

Per quanto riguarda invece la crudele Albida, a tutti gli effetti la prima nemica giurata di Rufy, è sicuramente ispirata almeno nel nome alla piratessa Alwilda (in katakana: 'a-ru-bi-i-da'), che nel dodicesimo secolo si imbarcò proprio per evitare un matrimonio combinato dai genitori; matrimonio che fu comunque celebrato dopo che Alwilda fu catturata in mare proprio dal promesso sposo.

L'altra metà del mare

Non deve sorprendere se nella saga di Eiichiro Oda appaiono pirati di sesso femminile come Nami e Albida, poiché non si tratta di un'invenzione dell'autore: infatti, nonostante fra i pirati corresse la convinzione che far salire una donna su una nave portasse sfortuna, le esponenti del gentil sesso che decidevano di intraprendere la via della pirateria erano in realtà moltissime: alcune lo facevano per scelta, altre, come vedremo, per sfuggire a un destino che le voleva spose di ricchi signori contro il loro volere. La più organizzata fra le piratesse fu Lady Killigrew, moglie dell'allora governatore di Faulmounth, che diede il via alla sua attività di saccheggio navale attorno al 1580. Resse, inoltre, il più vasto sindacato di pirati mai conosciuto. Si ritirò solo in età avanzata, dopo aver rischiato la testa, ma fu graziata da Elisabetta I. Esiste una leggenda secondo la quale in casa Killigrew esistesse un passaggio segreto che portava direttamente al mare. Nonostante l'in-

traprendenza della Killigrew, le piratesse più famose furono in realtà Anne Bonny e Mary Read, che salparono addirittura travestite da uomini. Anne Bonny nacque nel 1697 in Irlanda, figlia illegittima di William Cormack, avvocato, e della sua cameriera Mary Brennan. Venne diseredata dal padre dopo essersi decisa a sposare James Bonny, marinaio semplice, che mirava soltanto al grosso patrimonio della famiglia Cormack. Dopo un breve periodo trascorso in prigione, fuggì con il pirata John Rackham, detto Calico Jack, e poco dopo incontrò Mark Read: questi altri non era che Mary Read, travestita da uomo e sotto falso nome. Per ottenere l'eredità, infatti, la madre di Mary allevò la piccola come un maschio e con il nome di Mark, cosa che ricorderà sicuramente a ogni manga-fan un altro celebre personaggio nato nel mondo dei fumetti giapponesi. Quando la donna riuscì a ottenere l'eredità, impose alla figlia di abbandonare il travestimento, ma questa si rifiutò e fu diseredata. Tempo dopo Mary sposò un soldato, Fleming, ma dopo la sua morte decise di riassumere l'accantonata identità maschile imbarcandosi su una nave che, in seguito, verrà attaccata da Calico Jack, portando all'incontro fra lei e Anne Bonny. Col tempo le due s'innamorarono, e quando Mark svelò ad Anne la sua identità femminile, quest'ultima decise comunque di restare con lei dando vita a un sodalizio che durò negli anni. Molto tempo dopo Mary, Anne e Calico Jack furono catturati e processati: tutti e tre con le loro ciurme furono condannati all'impiccagione, ma visto che le due donne dichiararono di essere incinte, non vennero giustiziate: Mary morì di febbre in carcere, mentre Anne, per qualche misteriosa ragione mai chiarita, non salì mai sul patibolo.

La via del pirata

La parola *pirata* significa 'saccheggiatore dei mari' e fu utilizzata per la prima volta dagli antichi greci 2000 anni fa. Per definire i pirati sono stati usati in seguito molti altri termini: corsari, bucanieri, avventurieri, filibustieri e predoni. Nonostante spesso il corsaro venga erroneamente definito 'pirata', fra i due tipi di saccheggiatori marittimi c'è una grande differenza: il corsaro, infatti, prende il suo nome dal documento denominato 'Lettera di Corsa' o 'di Marca' che veniva loro rilasciato dal governo stesso: si trattava in definitiva di una licenza che dava loro il permesso di attaccare e depredare le navi nemiche che si avvicinavano alla costa, a condizione che parte del bottino razziato e la nave da guerra attaccata fossero consegnate ai regnanti che avevano concesso tale licenza. Il corsaro più famoso fu Francis Drake (1540-1596), che depredava le navi per conto della regina Elisabetta I, mentre le prime Lettere di Corsa furono rilasciate da Enrico III d'Inghilterra.

Ma questa non era l'unica 'regola' che dava in un certo senso ufficialità alla pirateria. Nonostante la crudeltà con chiunque incrociasse la loro rotta, in genere i pirati erano molto leali con i membri del proprio equipaggio, e dovevano rispettare regole molto severe che *per nessun motivo* dovevano essere infrante, pena la fustigazione, l'abbandono su un'isola deserta (o direttamente in mare!) e, in casi particolari, la morte. Eccone elencate una serie, che

danno un'idea abbastanza precisa di come una sorta di 'legge' regolasse in qualche modo la vita di questi uomini.

1) Le decisioni più importanti dovevano essere prese con una votazione a cui doveva partecipare ogni pirata presente sulla nave.

2) Chi si rendeva colpevole di furti sarebbe stato abbandonato su un'isola deserta con l'unico conforto di una bottiglia d'acqua e un fucile carico.

3) Il gioco d'azzardo sulla nave era severamente proibito.

4) Alle 8 della sera tutte le candele dovevano essere spente, e chi voleva restare sveglio oltre l'orario stabilito avrebbe dovuto salire sul ponte, all'aria aperta.

5) Le pistole e tutte le armi dovevano esser sempre tenute ben pulite.

6) A bordo non erano ammessi né ragazzi, né donne. Chi portava a bordo donne travestite da uomini era punito con la morte.

7) La diserzione della nave o del posto di combattimento veniva punita con la morte o con l'abbandono su un'isola deserta.

8) Non ci si poteva battere a bordo. I duelli potevano aver luogo solo a terra e alla presenza del quartiermastro.

9) La vita da pirata poteva essere abbandonata solo consegnando 1.000 sterline al capitano.

10) Il capitano e il quartiermastro avevano diritto a due quote ciascuno del bottino; il comandante in seconda, il nostromo e il capo cannoniere a una quota e mezza; gli altri ufficiali a una quota e un quarto; i marinai e i pirati semplici a una quota.

11) A bordo dovevano esserci musicisti, che potevano godere del sabato come giorno di riposo.

Eiichiro Oda

paperView

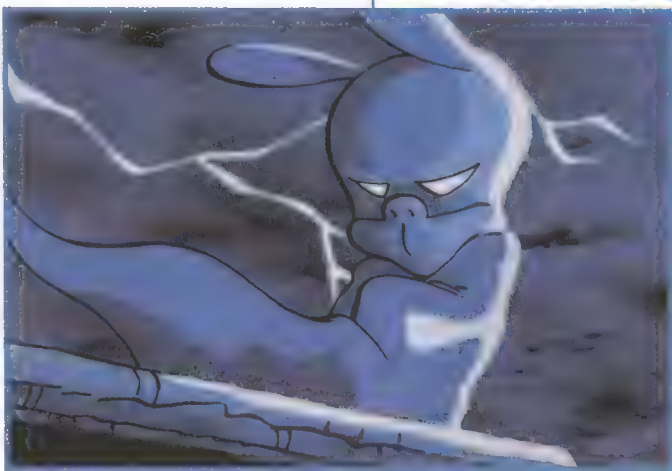
Giugno è alle porte, e con lui l'estate. Non per ribadire un concetto vecchio quanto l'editoria, ma... cosa vi porterete al mare o in montagna, da leggere sotto l'ombrellone? Ci siamo capiti, vero? E noi vogliamo far sì che possiate gustarvi un po' delle cose più belle che vi abbiamo portato dal Giappone. Iniziamo con **F – Motori in Pista** di Noboru Rokuda (**Mitico** 97), in cui l'autore di **Dash Kappei – Gigi la Trottola** ci racconterà nell'arco di 28 volumi la scalata al successo di Gunma Akagi, un cocciuto testardo espulso dalla famiglia e che "si fa tutto da sè", un agglomerato di difetti con un unico pregio: nessuno è in grado di stargli davanti quando è a bordo di qualsiasi cosa abbia un motore, trattori compresi! Per gli amanti di **Yu degli Spettri**, è in arrivo il secondo film della serie in versione anime comics, in soli due volumi consecutivi (**Anime Comics** 62), mentre, per i sempre più numerosi fan di **One Piece**, l'estate sarà una vera cuccagna dato che iniziano (**Young** 97) le nuove avventure, inedite da noi anche in TV, in cui i nostri eroi ripartono da Rogue Town seguendo la Rotta Maggiore. Passiamo alle testate speciali e periodiche: dopo un folgorante inizio che ha impressionato positivamente tutti, continua la saga di **Red – Living on the Edge** (**Storie di Kappa** 93), il bellissimo anti-western di Kenichi Muraeda visto dalla parte dei nativi americani e di chi nella Nuova Terra Promessa ha trovato solo un Nuovo Inferno; siamo alle battute finali per **Patlabor**, con il quart'ultimo volume della serie (**Turn Over** 26), mentre torna sempre più apprezzato **La Madonna della Ghirlanda** di Chiho "Utena" Saito (**Amici** 56), e sempre più divertente e smaliziato il **Porompompin** di Makoto "Michael" Kobayashi, quest'ultimo solo in libreria. E il prossimo numero della nostra rivista ammiraglia? **Kappa Magazine (Plus)** 120 corona con successo il suo **Decimo Anno** di pubblicazione, e per festeggiare i vostri Kappa boys hanno deciso di ringraziare tutti voi irriducibili, inossidabili e fedelissimi con un bello speciale **F.O.O. "For Otaku Only"**: si dia il via alle folle **Grande Sfida Bis**, che vede – per la seconda volta al mondo – coinvolti ben cinquanta autori giapponesi e i loro più celebri personaggi su un'unica storia a fumetti! E poi ci divertiremo con **Andro 333**, una velocissima sarabanda di luoghi comuni di manga e anime (sigle comprese) concentrati in una sexy-androide di soccorso *un filino* troppo zelante! E poi, la miniserie in tre parti (ma pubblicata tutta d'un colpo) di **Sentimental Ace**, il delirante otaku-robot dal cuore troppo sensibile e ricco di stereotipi relativi alle serie d'azione fantascientifiche degli anni '80 e '90! Il tutto per introdurvi alla seconda decade di **Kappa Magazine**, che riserverà davvero non poche sorprese, spesso ben DUE a numero, parlando di manga autoconclusivi e miniserie di autori amatissimi. Insomma, noi a giugno sappiamo cosa leggere... E voi? **Kappa boys**

ANIMATOUR

a cura di Luca Raffaelli

EUROPA ALLA RISCOSSA

Questa rubrichetta nasce con lo scopo di darvi notizie di cose (belle) che accadono nel mondo dell'animazione non giapponese. So che, di fronte a questa premessa, molti lettori di questa rivista possono opporre un deciso rifiuto: *non giapponese*? E allora non me ne importa un fico. Lo so. Ma so anche che piano piano i pregiudizi possono essere scalfiti e poi magari, col tempo, anche vinti. L'ho potuto constatare di persona tante volte, e dall'altra parte della barricata. Cioè segnalando, scrivendo, mostrando anime, manga e insomma, cose nipponiche. All'inizio, diciamo quindici anni fa, il pregiudizio sull'anime giapponese era enorme. Al confronto quello che c'è ancora oggi (ed è ancora tanto) fa ridere i polli. Ho ascoltato con le mie orecchie tanti autori italiani (per esempio Bruno Bozzetto, Enzo D'Alò, Guido Manuli) commentare con entusiasmo e pubblicamente la qualità di certe animazioni giapponesi. Quindici anni fa questo era impensabile. Quindici anni fa, nei festival internazionali del cinema d'animazione il Giappone era ancora semisconosciuto. C'era solo la presenza di cortometraggi, alcuni dei quali, come quelli di Osamu Tezuka, vincitori di Gran Premi. Ma erano eccezioni, e comunque non erano serie TV né lungometraggi. Fine dell'introduzione.

Questo mese **Animatour** vi porta in Germania, in due località differenti della Germania: Potsdam e Stoccarda. A marzo scorso nevicava sia nell'una che nell'altra, ma i due festival erano molto diversi. A Potsdam (in piena ex-Berlino est) si svolgeva il Cartoon Movie, cioè un incontro organizzato fra i produttori di cinema d'animazione europeo per la presentazione di nuovi progetti di lungometraggio. Insomma, un produttore porta un progetto per un film e lo propone a produttori e distributori di altre nazioni. Se trova partner per l'operazione il film si fa. Altrimenti, si dovrà aspettare, o rinunciare. Non so se ve ne siete accorti, ma in questi ultimi anni, anche grazie al Cartoon Movie, i film d'animazione europei si sono moltiplicati: per esempio abbiamo visto nelle nostre sale l'inglese **Galline in fuga** (coprodotto dall'americana Dreamworks), i francesi **Kirikou e la strega Karabà** e **Principi e principesse**, e poi gli italiani **La freccia azzurra**, **La gabbianella e il gatto**, **Momo** e **Aida degli alberi**. Ma anche gli spagnoli e i tedeschi stanno lavorando sodo. Tra i 47 progetti presentati al Cartoon Movie ce ne sono due, italiani, che vi voglio segnalare. Il primo segna il ritorno al lungometraggio di uno dei più grandi registi italiani d'animazione: Bruno Bozzetto ha presentato **Mammuk**, un progetto appoggiato dalla Rai e presentato da Mondo Tv. Il film è ambientato nella preistoria, tra omìnidi più o meno pelosi e, appunto, mammut con la kappa. Il secondo vede come protagonista uno dei personaggi di successo del nuovo fumetto italiano: **Rat-man** di Leo Ortolani. Le premesse sono buone, non resta che aspettare l'esito delle trattative (che hanno inizio a Potsdam, ma poi continuano in altre sedi nei mesi a seguire).

Il Trickfilm Festival di Stoccarda era completamente diverso. Qui protagonista è il pubblico e non gli operatori. E il pubblico affolla la Alte Reitalle (una grande sala un tempo adibita alle corse dei cavalli) per assistere alla competizione di cortometraggi realizzati con stili e tecniche diverse, comici oppure d'azione, o ancora astratti e talvolta astrusi. Una selezione la potrete vedere al festival dei Castelli Animati di Genzano alla fine di ottobre. Sono film particolari ma sono sicuro che vi stupirebbero. Come ha stupito a Stoccarda la visione (evviva!) del **Jin-Roh** scritto da Mamoru Oshii, conclusa tra applausi scroscianti.

MAMMUK
by Bruno Bozzetto

Satoshi Shiki & Wrench Studio

MIN MIN MINTO

RITAGLI DI COSTUME

SENPAI REIKO!

...UH?!

MOOAN

MA CHE TI SUCCEDE? HAI UNA CERA BRUTTISSIMA...

DORMI ABBASTANZA DURANTE LA NOTTE?!

OH, MINTO CARA... TU SEI UNA RAGAZZA DAVVERO PREMUROSA...

...MA STA' A GUARDARE! IO NON MI FARÒ MAI SCONFIGGERE DA QUELLA DONNA!

S-SCONFIGGERE... MA DI CHE COSA PARLI...?

DELLA SFIDA DI COSPLAY!

PRRIIII

PRRIIII

PRRIIII

SMETTILA SUBITO DI SMANAZZARE QUESTA RAGAZZA! QUESTI SONO ATTI OSCENI IN LUOGO PUBBLICO!

FALLO! FALLO! AMMONIZIONE! CARTELLINO ROSSO!

DI' UN PO', SENPAI REIKO... NON POTRESTI FARE A MENO DI **APPICCICARTI** TANTO ALLA POVERA MINTO?!

OH... S-SEI TU **MITO**?!

TU PUOI CHIAMARMI **KAORU**, LO SAI!

COSA SIGNIFICA QUEL BRACCIALE?

OH, QUESTO?

MI FA PIACERE CHE TU L'ABBIA NOTATO!

MI SONO CANDIDATA COME MEMBRO DELLA COMMISSIONE PER IL **BUON COSTUME...**

...MA DATO CHE MI HANNO DETTO CHE IN QUESTA SCUOLA **NON ESISTE** UNA COMMISSIONE DEL GENERE, HO DECISO DI INTRAPRENDERE **DA SOLA** IL CAMMINO IN DIFESA DELLA **MORALE PUBBLICA!**

DEVI SAPERE CHE MINTO È UNA PERSONA A ME DAVVERO MOLTO CARA, PER CUI...

DETTO CIÒ, SENPAI REIKO, D'ORA IN POI TI CONSIGLIO DI **NON AVVICINARTI PIÙ** A MINTO SENZA AVER **RICHIESTO IN ANTICIPO** IL MIO **PERMESSO**, ADDUCENDO MOTIVAZIONI **PLAUSIBILI!**

FLAP

UH...?

...C-COSA SIGNIFICA QUEL DISTINTIVO...?

OH, DAVVERO NON LO SAI?

GRAB

PER TUA NORMA E REGOLA...

...SI DÀ IL CASO CHE IO SIA LA **VICE PRESIDENTE DELL'ASSOCIAZIONE STUDENTESCA** DI QUESTA SCUOLA!

...PER CUI TI RIGIRO IL CONSIGLIO, E TI INVITO A GIRARE ALLA LARGA DA MINTO SE PRIMA NON TI E' STATO DATO **IL MIO** PERMESSO!

AAARGH

GRUNT

NONMENE-FREGANIENTE! NON AVVICINARTI A LEI, PUNTO E BASTA!

COSA-COSACOSA?! INTENDI TRAS-GREDIRE A UN ORDINE DELLA VICE PRESIDENTE DELL'ASSOCIA-ZIONE STU-DENTESCA?!

WHAP WHAP WHAP

OH, QUANTA VIOLEN-ZA...

E` DA TANTO TEMPO CHE OSSERVO DI NASCOSTO LA SIGNORINA MINTO...

...MA DATO CHE IO FREQUENTO LE SCUOLE MEDIE, MENTRE LEI E` GIA` AL LICEO, NON HO MAI AVUTO LA BENCHE` MINIMA OCCASIONE PER RIVOLGERLE LA PAROLA...

OH, MINTO CARA...

BLUSH

ECCO-TI QUA, MOKA!

CHE STAI FACENDO?

AH!

MO-KA!

MOKA?

PER FAVORE, POTRESTI DARGLI UN'OCCHIATA?

IL MIO MINIDISC NON FUNZIONA BENE.

SNIKT

OH, ACCIDENTI A TE!

NON VEDI CHE SONO IMPEGNATA, ORA?!

CHAKA

CHAKA

CHAKA

CHAK

MINTO? SEI QUI?

SONO IN CUCINA! COSA C'È, NONNO?

VOLEVO INFORMARTI CHE OGGI VERRÀ A TROVARMI LA SIGNORINA USAMI, UNA MIA CONOSCENTE.

CREDO CHE ARRIVERÀ DA UN MOMENTO ALL'ALTRO, PER CUI VOLEVO CHIEDERTI IL FAVORE DI PREPARARE IL TÈ...

IO DEVO FINIRE UN LAVORO IN MAGAZZINO.

VA BENE, NONNO.

WHIIIIIINN

...LA SIGNORINA USAMI?

NON HO MAI SENTITO QUESTO NOME. CHI SARÀ?

KABOOM

M-MA CO-CO-COSA..?!

U-UN TERRE-MOTO?! NONNO!

WHUMP

RRUMBLE

CLANK

OH, ACCIDENTACCIO...
SONO PROPRIO UNA GRANDISSIMA TONTA...
M-MI SCUSI...
QUESTO È IL TEMPIO SCINTOISTA MIN MIN...?
OH, SANTO CIELO... MA È LA SIGNORINA MINTO!
P-P-PERCHÈ...? PERCHÈ?!
...PERCHÈ LA SIGNORINA MINTO SI TROVA PROPRIO QUI?!

WHUMM
NONNO!
MIAO! DEVI RICORRERE IMMEDIATAMENTE ALLA MAGIA, MINTO! PRESTO!
LO SO, LO SO! LASCIAMI RESPIRARE, OK?

FALLO ADESSO, LIME!
KLAANG

CLICK
SWITCH OFF.
CLICK

HUFF... MA CHE CASPITA E` QUESTO AFFARE...?

...S-SI-GNORINA MINTO...

C-COSA SIGNIFICA QUEL CO-STUME...?!

C-COME?

AH... COSA SIGNIFICA...? M-ME LO CHIEDO SPESSO ANCH'IO...

OH, NO!

PERCHE` CONTINUI A FARE QUESTO ERRORE?*

BA ZUM

* NON DITECI CHE VE NE ERAVATE DIMENTICATI! QUESTO COSTUME SVANISCE NEL MOMENTO IN CUI CHI LO INDOSSA INIZIA A NUTRIRE **DUBBI** NEI SUOI CONFRONTI!

MOLTO BENE...

SICCHE` IL SUO NOME E` MOKA, SIGNORINA USAMI?

ESATTO!

LEI PIUT-TOSTO... VISTO CHE SI E` SEM-PRE CHIAMATO YUKI, CREDEVO FOSSE UNA DONNA!

E` SOLO IL DIMINUTIVO DEL MIO VERO NOME, YUKITO. TUTTO QUI.

TU... SE NON SBAGLIO, FREQUENTI LA SCUOLA MEDIA NEL MIO STESSO ISTITUTO, VERO?

OH... L-LEI SI RICORDA DI ME?!

QUESTO MI RENDE COSI` FE-LICE...

OVVIO CHE LA CONOSCO... QUESTA RAGAZZINA E` NOTA IN TUTTA LA SCUO-LA COME ROBOTAKU, OVVERO L'OTAKU DEI ROBOT... PARE CHE SIA ABILISSIMA IN QUESTO CAMPO, MA ANCHE UNA VERA MANIACA...

QUESTA È DAVVERO UNA COINCIDENZA SORPRENDENTE! M-MI PERMETTA DI CHIAMARLA SORELLINA!

IO E SUO NONNO SIAMO DIVENTATI AMICI ATTRAVERSO LA CHAT SU UN SITO RELATIVO AI ROBOT DI PRODUZIONE ARTIGIANALE!

CO-CO-COSA?

ASSOCIAZIONE STUDENTESCA

LA RAGAZZA NINJA DELL'ALTRO GIORNO...

...E LA RAGAZZA MANIACA DEI ROBOT DI OGGI...

MI DICA, **PRESIDENTE...** CHE INTENZIONI HA NEI LORO CONFRONTI?

COME DOVRÀ COMPORTARSI L'ASSOCIAZIONE STUDENTESCA?

QUELLE DUE NON MI VANNO A GENIO PROPRIO PER NIENTE...

MIN MIN MINTO (5 DI 8) - CONTINUA

Yoshizaku
Yasuhiko

NOMINOO

CAPITOLO
FINALE

SPLASH

AAAH!

VENITE FUORI!

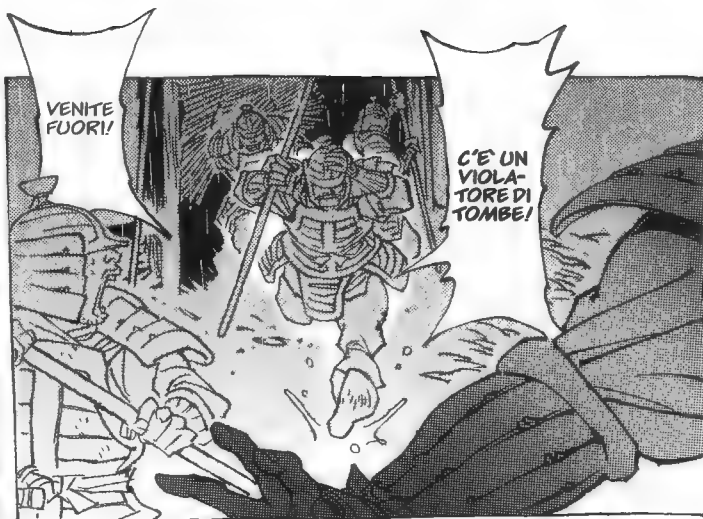
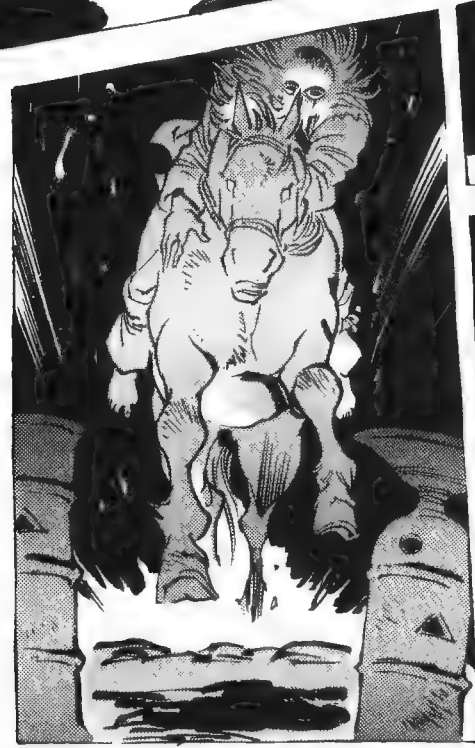
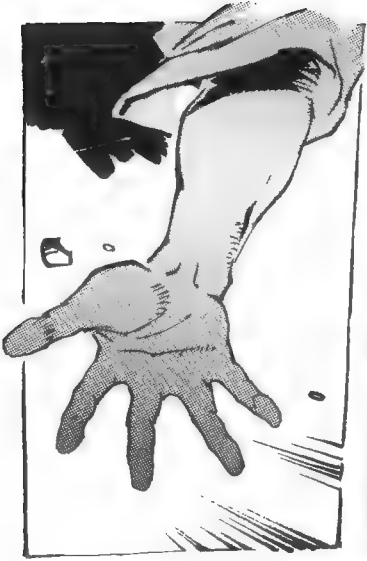
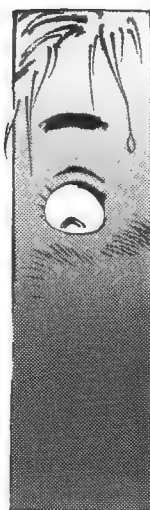
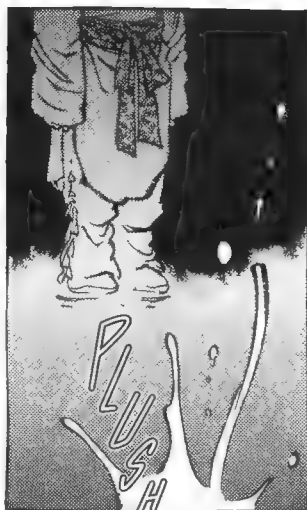
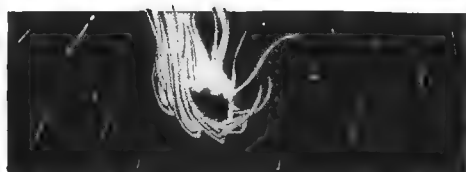
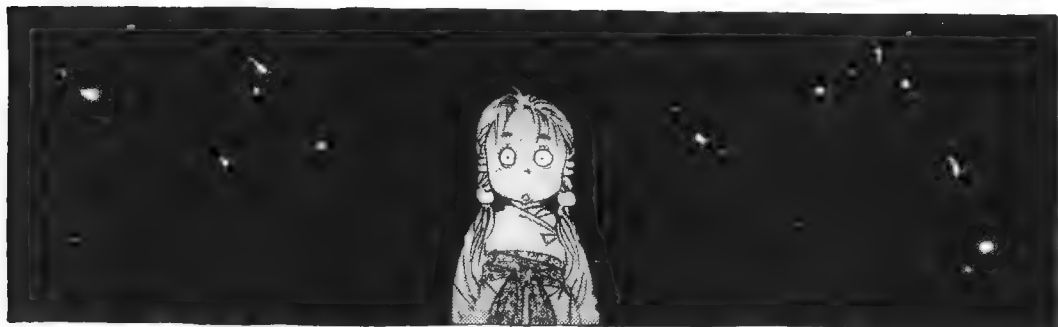
C'È UN VIOLATORE DI TOMBE!

ECCOLO!

FERMATI!!

THUMP

WHUMP

PLUSH

GRUNT

UMF

NON RIESCO AD ADDORMENTARMI...!

ANCHE SE NON E' POSSIBILE CHE SI SENTA FIN QUI...

SEMBRA CHE I GEMITI DI COLORO CHE SONO STATI SEPPELLITI VIVI NELLA TOMBA IMPERIALE DI MUSA...

...E LE MALEDIZIONI CHE MI SCAGLIANO CONTRO SIANO MISCHIATI AL RUMORE DELLA PIOGGIA...

NON MI SENTO BENE...

DANNAZIONE...

PUR TRATTANDOSI DI UN'ABITUDINE TRAMANDATA DALL'ANTICHITÀ, E' DAVVERO SGRADEVOLE...

NON SI PUÒ FARE NULLA...

...PER QUESTA DANNATA IMMOLAZIONE?

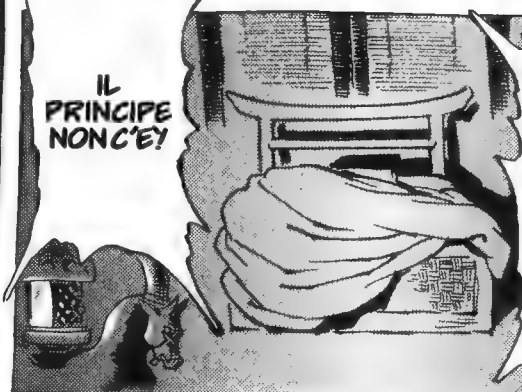
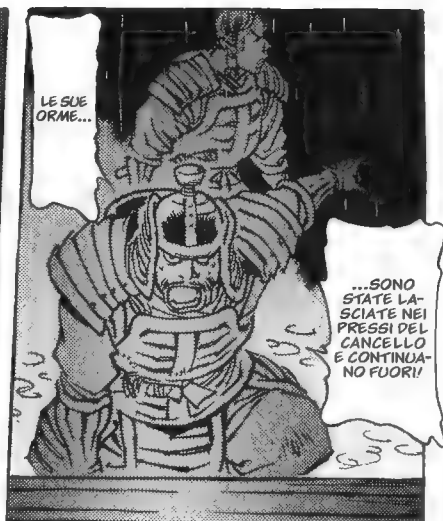
IN UNA NOTTE COME QUESTA L'UNICA COSA DA FARE E' CALMARMI... MA MAGARI TENENDO IL MIO PRINCIPE IN BRACCIO...

ANCHE LUI...

...POTREBBE TREMARE PERCHE' SI SENTE SOLO...

CARO HOMUTSUWAKE!

VIENI DA PAPÀ...

...

NOOOOOOO
IL PRINCIPE NON C'E'!
NON C'E'!
CERCATELO! CERCATELO!
CERCA-TELO!
A COSTO DELLA VOSTRA VITA!
LE SUE ORME...
...SONO STATE LA-SCIATE NEI PRESSI DEL CANCELLO E CONTINUA-NO FUORI!

INSEGUI-
TELO!
INSEGUITELO, MOBILITANDO CHIUNQUE LAVORI A PALAZZO!
CLOP CLOP
CLOP CLOP

...

PENSAVO CHE SAREI MORTO COSÌ...

...ERO PREOCCUPATO.

SAPEVO CHE SARESTI VENUTO. MA VISTO CHE NON ARRIVAVI MAI...

TI RINGRAZIO...

CLOPT CLOPT

CLOPT

CHI SEI?

SEI KUNNE? OPPURE KISA?

LA TUA FORZA E' TREMENDA...

INSOMMA, CHI SEI?

SEI UNO DI TAGIMA?

CLOPT CLOPT

AAH

STAI PER CADERE!
STA' FERMO!
SE DOVESSERO RAGGIUNGERCI, CREDI CHE RIUSCIRESTI A FUGGIRE IN QUESTE CONDIZIONI?
SIAMO ANCORA NEI TERRITORI DELLA TRIBÙ HIMUKA.
TOGLIMI DI DOSSO...
...QUELLA LURIDA MANO!
TI SEI INTROMESSO IN UNA QUESTIONE CHE NON TI RIGUARDA!
SUKUNE!
STAI CERCANDO DI FARMI UN FAVORE ASPETTANDOTI QUALCOSA IN CAMBIO?
OPPURE...
...È STATA SHIDORI A CHIEDERTELO?

IN OGNI CASO, NON MI INTERESSA!

SE PENSI CHE PER COSÌ POCO...

...IO POSSA DIMENTICARE IL RANCORE CHE HO NUTRITO FINORA NEI TUOI CONFRONTI, STAI FACENDO UN GROSSO ERRORE!

NON MI SEMBRA DI AVERTI CHIESTO AIUTO!

NON C'È BISOGNO...

...DI DIMENTICARLO...

E NON DEVI NEANCHE SENTIRTI IN OBBLIGO...

A ME BASTA SOLO...

SOLO...?

ANZI...
...MI BASTA SAPERE CHE A VOLTE, UN SENTIMENTO CHE VA AL DI LÀ DEL RANCORE E DELL'INTERESSE, PUÒ FAR ARDERE DI UN NUOVO FUOCO L'ANIMO DI UNA PERSONA.
...VORREI CHE FOSSE SEMPRE COSÌ...
?!...
QUANDO UN UOMO SUBISCE UNA VENDETTA, FINISCE SOLITAMENTE PER NUTRIRE SENTIMENTI DI RANCORE...
È COME LA LEGGE DELLA COMPENSAZIONE...
...SE UN INDIVIDUO OTTIENE UN GUADAGNO, DA QUALCHE PARTE CI SARÀ QUALCUNO CHE SUBISCE UNA PERDITA...
GLI ESSERI UMANI SONO PIÙ VENDICATIVI E AVIDI DELLE BESTIE...
...CON UNA NATURA DEL GENERE, COME POTRANNO MAI RAGGIUNGERE LA SALVEZZA?
...
NON MI SENTO NIENTE MALE.
DOPO TANTO TEMPO, IL MIO SANGUE È TORNATO A SCORRERE.
HO RIACQUISTATO L'ANIMA...

?!

DOVE VUOI ANDARE?!

VUOI ENTRARE DI NUOVO NELLA MONTAGNA?

NON VORRESTI TORNARE AL PAESE DI TAGIMA...

...DOVE STANNO QUELLI DI HASE?!

DEVO PORTARE A CASA...

...IL FRATELLO MAGGIORE DELLA SIGNORINA SHIDORI..

A-HAA! ADESSO HO CAPITO!

COME IMMAGINAVO, TU SEI UN FREDDO CALCOLATORE!

FACENDO COSÌ VORRESTI ACCATTIVARTI LA SIMPATIA DI SHIDORI, GIUSTO?!

FACENDO LEVA SUL MIO STATO VERGOGNOSO...

...VORRESTI DERIDERE ME E I MIEI COMPAGNI!

HA SMESSO...

...DI PIOVERE...

È GIÀ L'ALBA.

DALLE VALLI DI HASE SORGERÀ IL SOLE...

SUKUNE!

RISPONDI, MALEDETTO!

MALEDETTO IPOCRITA!

CHE BEL COLORE ROSSO...

UGGGH...

COME OSI FARE COMMENTI DI QUESTO GENERE MENTRE IO SONO IN QUESTO STATO?! SMETTILA DI DARTI TUTTE QUESTE ARIE! COS'È, VUOI FARE BELLA FIGURA TUTTO DA SOLO?!

MALEDETTO!

!

MALEDETTO!

OOH!

GUARDA, ISACHI!

IL MONTE FUTAKAMI RISPLENDE DEL SOLE DEL MATTINO.

È BELLISSIMO!

UGH

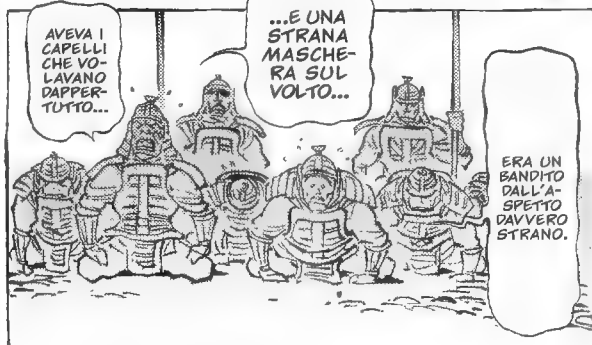
UGH

DANNAZIONE!

ALL'IMPROVVISO E' APPARSO UN BANDITO A CAVALLO...

...E IN UN BATTER D'OCCHIO HA ALLUNGATO LA MANO...

...COME UN FALCO...

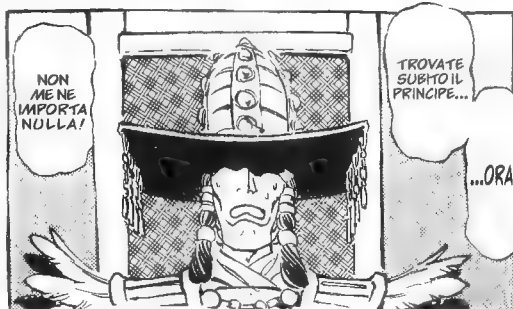
...E HA TIRATO FUORI QUEL TIPO DALLA SUA BUCA!

AVEVA I CAPELLI CHE VOLAVANO DAPPERTUTTO...

...E UNA STRANA MASCHERA SUL VOLTO...

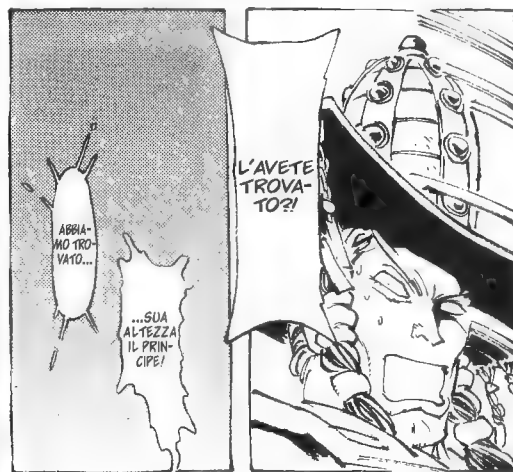
ERA UN BANDITO DALL'ASPETTO DAVVERO STRANO.

MFH...

HNFF

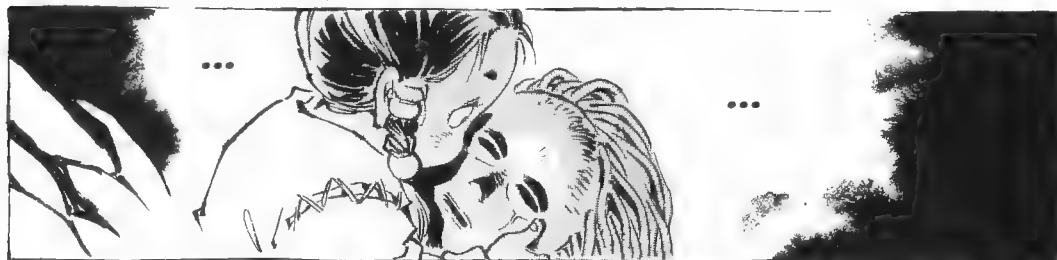
GRRRR...

NON ME NE IMPORTA NULLA!

TROVATE SUBITO IL PRINCIPE...

...ORA!

ABBIAMO TROVATO...

...SUA ALTEZZA IL PRINCIPE!

L'AVETE TROVATO?!

PICCOLO MIO!
...
...
OHH... QUELLA È...
...LA MASCHERA CHE AVEVA IL BANDITO...
...
HOMUTSU-WAKE...

...OOH!

SI
E`...

SI E` AL-
ZATO IN
PIEDI...!

SI E`
ALZATO!

SI E`
ALZATO!

HA INCOMINCIATO
A CAMMINARE...

SI DIRIGE DA
QUALCHE
PARTE...

MA QUELLA
NON E` LA
DIREZIONE
VERSO CUI E`
FUGGITO IL
BANDITO?!

SEMBRA
POSSE-
DUTO DA
QUALCO-
SA...

UN
DEMO-
NE...

...O
UNA
VOL-
PE?*

...

GULP

* SECONDO LA TRADIZIONE POPOLARE GIAPPONESE, LE VOLPI
SONO L'INCARNAZIONE DI SPIRITI CON CAPACITA` PARTICOLARI. KB

INSEGUITELO!
RATTLE
NON DISTOGLIETE PER NESSUN MOTIVO LO SGUARDO DAL PRINCIPE! NON OSTACOLATE IL SUO CAMMINO IN ALCUN MODO!
SEGUITELO FINO A DOVE VI PORTERÀ!

SIGNORINA SHIDORI!
SIGNORINA SHIDORI!
IL SIGNOR ISACHI...
...INSIEME A SUKUNE!
OH!
VENGA!
GUARDI!

FRATELLO!

SEI VIVO?!

ISACHI!

ISACHI!
ASPETTA UN MOMENTO!
...HO PERSO.
SEI FERITO GRAVEMENTE! LASCIATI MEDICARE PER PRIMO...
...POI DOVRAI PRENDERE...
QUESTO MALEDETTO COME OSA TORNARE QUI?!
FATELO SCENDERE DA QUEL CAVALLO!
...QUALCOSA...
...DI CALDO...
HO PERSO...
COME?
SHIDORI...
MA COSA TI È SUCCESSO?
CHE STAI DICENDO?

IO...

...HO PERSO!

MALEDI-ZIONE!

...

MALEDIZIONE!

COME STA?

BE'...

...L'ABBIAMO RIBUTTATO QUI DENTRO...

...COME PRIMA.

COSA?! CHE GLI AVETE FATTO?!

BE', INSOMMA...

NON L'AVRETE MICA TRATTATO CON VIOLENZA, VERO?

VERO?

...GLI ABBIAMO DATO UN PO'...

...DI PUGNI E CALCI...

MA, È DAVVERO UN TIPO INCREDIBILE!

NONOSTANTE TUTTO...

...GUARDI COME STA!

ZZZZZ

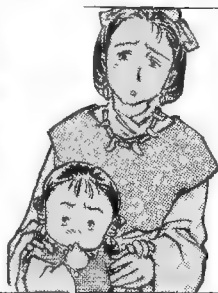
...

OGUNA!

OGUNA...

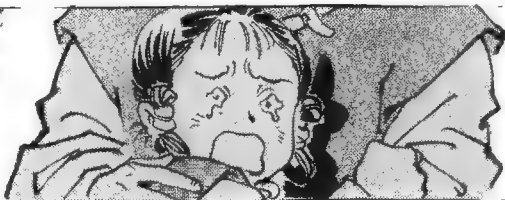
OOH, MI HAI ASPETTATO?!

HAI FATTO IL BRAVO?

HISAME! TI HO FATTO PREOCCUPARE, MA ORA SONO TORNATO!

ADESSO NON ANDRÒ PIÙ DA NESSUNA PARTE.

MA... COSA TI SUCCEDE, OGUNA? SONO IO, TUO PADRE!

HAI PAURA DI ME?

PERCHÈ PIANGI? HAI PAURA DI ME?

AH GIÀ... MI È CRESCIUTA LA BARBA, DEV'ESSERE PER QUESTO!

MA CHE COS'HAI, HISAME? ANCHE TU CON UNA FACCIA DEL GENERE...

SONO IO! SONO TORNATO DA TE! NON MI RICONOSCI?

ASPETTA! PERCHE` FUGGI?!
VEDI, OGUNA! QUESTO E` LO SCOIATTOLO SELVATICO CHE TI AVEVO PROMESSO! NON E` CARINO?
HO TROVATO ANCHE UN FILONE DI TERRA ROSSA!
E` UNA BUONA VENA. GUARDATE!
CHE COSA AVETE, TUTTI?! SONO TORNATO!
ASPETTATE! NON SCAPPATE!
HISAME!
OGUNA!

SAI...
...DORMI-VI COSÌ BENE...
BE'... PARE...
...PRO-PRIO DI SÌ...

FORSE SONO UN PO' STANCO...
WIPE WIPE
...PERCHE' HO IMPASTATO LA TERRA PER TUTTA LA NOTTE...
NON HAI IMPASTATO LA TERRA...
...MA HAI COMBATTUTO, VERO?
...
E' NATURALE CHE SIA STANCO...
...PERCHE'...
...HAI SALVATO MIO FRATELLO MAGGIORE...
PERCHE'...
...PERCHE' NON SEI TORNATO AL TUO PAESE...
...DOVE TI ASPETTA TUTTA LA GENTE DI HASE?!
ERA MEGLIO SE FOSSI TORNATO...
...DA TUA MOGLIE E TUO FIGLIO!

SONO CONVINTA CHE...

...CHE ASPETTINO CON ANSIA IL TUO RITORNO...

...

NON POTEVO TORNARE...

...FINCHÈ LUI...

...MI CONSIDERAVA UN TRADITORE.

SUKUNE!!

MA DI CHE RAZZA DI...?

SOLDATI IN ARRIVO!

SONO DELLE TRUPPE DELL'IMPERATORE!

SIAMO COMPLETAMENTE CIRCONDATI!

E' STATO QUESTO MALEDETTO A CONDURLE QUI!

MALEDETTO!

COME IMMAGINAVO, TU...!

SMETTETELA!

SHIDORI!

DOV'E' ISACHI?!

L'HO FATTO FUGGIRE FRA LE MONTAGNE!

ALLORA NON C'E' PROBLEMA.

SONO STATO IO A COMMETTERE IL GRAVE MISFATTO DI VIOLARE...

...UNA TOMBA IMPERIALE.

BASTERÀ CHE MI LASCI SEPPELLIRE...

...AL SUO POSTO.

TU SEI...

...SUKUNE, VERO?

HO CAPITO!

ORA È TUTTO CHIARO!

APPARTENENDO ALLA STESSA TRIBÙ IZUMO, AVETE STRETTO RAPPORTI SEGRETI, E COSÌ VI SIETE ACCORDATI SUL PORTARE VIA ISACHI...

THUMP

THUMP

...CON L'INTENZIONE...

...DI RIVOLTARVI CONTRO SUA MAESTÀ L'IMPERATORE!

MA IO NON VE LO PERMETTERÒ!

DOVE AVETE NASCOSTO ISACHI?!

FLAP

LA GENTE DI TAGIMA CONTINUA A VIVERE IN QUESTO POSTO DA ANNI, QUASI TRATTENENDO IL RESPIRO!

...E TUTTO SOLO PER FAR SÌ CHE LA NOSTRA VOLONTARIA SOTTOMISSIONE VENGA RICONOSCIUTA!

RIVOLTARCI...

...NON CI PASSA...

...NEANCHE PER LA MENTE!

FLAP

UH?

...

...

...

...

FLAPT

UN CIGNO!

UN CIGNO!

UN CIGNO!

UN CIGNO!

GUARDATE!

IO SONO UN CIGNO!

SONO UN CIGNO!

...

DONNA!

COS'È QUELLA STOFFA?!

È SETA GREZZA...

...FATTA CON IL BOZZOLO DEL BACO DI MONTAGNA.

IL MIO PRINCIPE...

...STA PARLANDO...

...PARLA...

GUARDA, DONNA! GUARDALO! SALTELLA!

...CORRE QUA E LÀ SCHIAMAZZANDO PER LA FELICITÀ CON TANTA ENERGIA!

E QUESTO...

...GRAZIE ALLA STOFFA DA TE TESSUTA...

UH...

STOFFA?

A PROPOSITO DI STOFFA...

A TAGIMA C'ERA UNA TESSITRICE CHE TESSEVA UNA MAGNIFICA SETA PARTICOLARE...

QUELLA NON È...

AH!

OOOOH!
CI SONO TANTI PICCOLI UOMINI!
VOSTRA ALTEZZA IL PRINCIPE...
...QUESTI SONO CHIAMATI HANIWA.
HANI...
...WA?
SONO CREATI CON LA TERRA IMPASTATA E POI COTTA.
QUESTO E' UN SOLDATO.
QUESTA E' UNA SERVA.
AH AH!
VI PIACE LA SERVA, ALTEZZA?
CHE NE DICE, VI PIACEREBBE CREARE...
...UN HANIWA CON LE VOSTRE STESSE MANI?
UH
HUH
HUH

ECCO, QUESTA È LA TERRA CON CUI SI CREANO GLI HANIWA. PROVATE A IMPASTARLA!
OH! È FREDDA!
AHAHI!
EHM...
PREFERITE CHE LI PORTIAMO VIA...
...OPPURE...
...FARGLI CONFESSARE DOVE SI TROVA ISACHI...?
ORA...
...BASTA...!
UH?
LA MALATTIA MENTALE DI MIO FIGLIO...
...È GUARITA.
DI QUESTE COSE, ORMAI, NON ME NE IMPORTA PIÙ...
...NULLA...

BUUUH!

SO-NO UN ONI!

SONO UN ONI!*

SONO CATTIVISSIMO!

VIENI QUI!

ASPETTA, NON SCAPPARE!

FERMATI, BRUTTO ORCO!

IO SONO SUKUNE!

HUFF

ACCIPICCHIA...

QUEL BIRBANTE DI HOMUTSUWAKE!

DA QUANDO È TORNATO IN SALUTE...

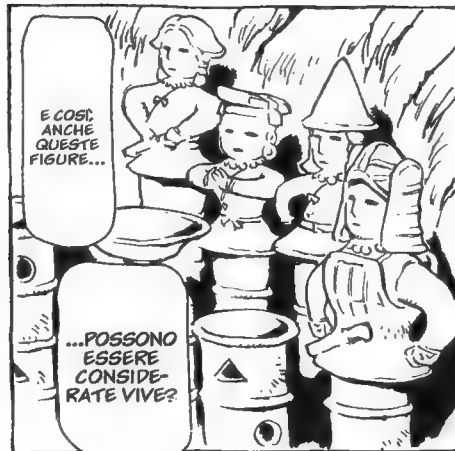
...LE SUA BIRICHINATE MI METTONO IN DIFFICOLTÀ!

TI SFIDO!

COSA?! PRENDI QUESTO, MALEDETTO!

YAH

* TERMINE GENERICO PER INDICARE UN DEMONE. KB

CARO SUKU-NE!
È DAVVERO STRANA QUESTA FORZA!
LE MASCHERE E LE FIGURE UMANE DA TE CREATE CON L'ARGILLA... QUELLA STOFFA PARTICOLARE...
...NON AVREI MAI IMMAGINATO CHE POTESSERO DONARE UNA TALE VITALITÀ AL PRINCIPE...!
COME HAI OSATO FARMI QUESTO?!
SUCCEDE PERCHÉ IN LORO SCORRE LA VITA.
LA VITA?
ESATTO! SIA LE STATUETTE CHE LA STOFFA...
...POSSONO DIVENTARE VIVE, SE LE SI CREA CON TUTTA L'ANIMA.
...
HO CAPITO!
E COSÌ ANCHE QUESTE FIGURE...
...POSSONO ESSERE CONSIDERATE VIVE?
ASCOLTA, SUKUNE!
MI È VENUTA UNA BUONA IDEA.

VORREI SMETTERLA DI SEPPELLIRE LE PERSONE PER ACCOMPAGNARE I MORTI...

...E SOSTITUIRLI CON QUESTI SIMULACRI.

CHE NE DICI?

QUESTA...

...È DAVVERO UN'IDEA SAGGIA!

DOPOTUTTO, HO PENSATO, L'ANIMA DEL DEFUNTO **COME** POTREBBE ESSERE **SERENA** NELL'ALDILÀ...

...SE ACCOMPAGNATA DA GENTE CHE SERBA **RANCORE** COME QUELL'ISACHI?

OH!

NON STO PARLANDO DEL MIO FUNERALE!

IO VIVRÒ PER MOLTO ALTRO TEMPO ANCORA!

INFATTI HO MANDATO UN CERTO TAJIMANOMORI A CERCARE L'ELISIR DI LUNGA VITA!

GLI HO ORDINATO DI TROVARLO A COSTO DELLA VITA!

...

OGUNA!

OGUNA!

OH, CIELO!

SMETTILA!

CHE FAI A SUA ALTEZZA IL PRINCIPE HOMUTSUWAKE?!

...

TENENDO IN CONSIDERAZIONE L'OPERA DELLA TESSITRICE, PERMETTERÒ ANCHE ALLA GENTE ORIGINARIA DI TAGIMA, DI VIVERE NEL PAESE!

AI PIEDI DEL MONTE KATSURAGI C'È UN VASTO TERRITORIO!

POTREI ANCHE REGALAR LORO UN TERRITORIO LUNGO IL FIUME!

SUKUNE!

LA TUA FAMIGLIA DOVRÀ OCCUPARSI DEI RITI FUNEBRI, DI GENERAZIONE IN GENERAZIONE!

D'ORA IN POI CAMBIERAI IL COGNOME NOMI IN QUELLO HAJI!

SARAI IL NOBILE HAJI!

QUANDO AVRÒ COSTRUITO LA MIA TOMBA IMPERIALE, DOVRAI ABITARE ACCANTO A ESSA!

E ANCHE LE GENERAZIONI DEI TUOI DISCENDENTI DOVRANNO SERVIRMI!

AH!

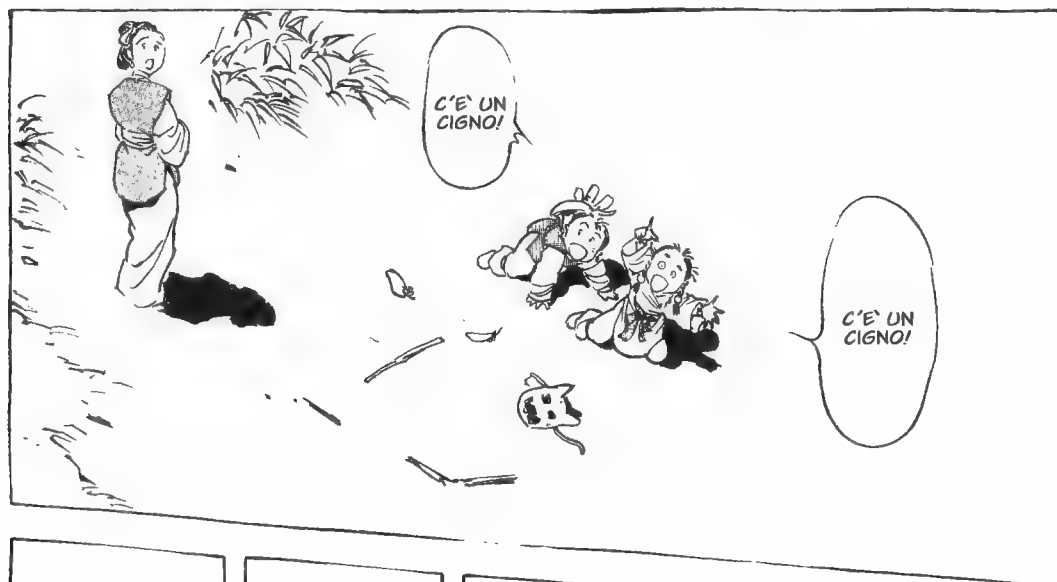
C'E' UN CIGNO!

C'E' UN CIGNO!

C'E' UN CIGNO!

UN CIGNO!

UN CIGNO!

EEHI!

ISACHIIII!

NON C'È BISOGNO DI FARE COSÌ!

TU FAI PARTE DEL POPOLO DI YAMATO!

PERCHÈ NON TORNI DA TUA SORELLA MINORE?

TORNARE?

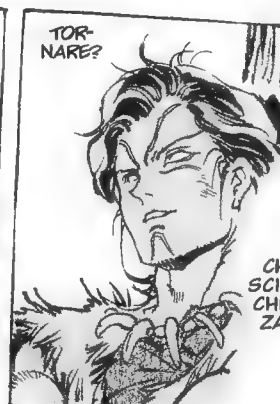
CHE SCIOCCHEZZA...

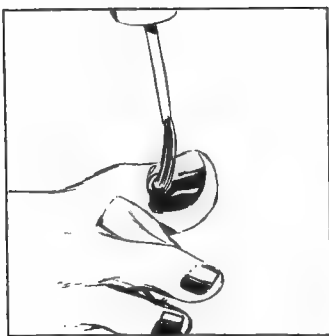
SUKUNE, IO...

...SONO DIVERSO DA TE.

VIVRÒ IN UN ALTRO MODO!

CHI MAI POTREBBE DESIDERARE...

...DI LASCIARSI ADDOMESTICARE...

...DA GENTE COME QUELLA?!

NOMINOOH - FINE (PUBBLICATO A PARTIRE DA ***KAPPA MAGAZINE*** 114)

Clamp

CHOBITS

CHAPTER. 12

CAVOLI CAVOLI CAVOLI CAVOLI CAVOLI CAVOLI

C-CHE DIAVOLO SIGNIFICA QUESTO?!

PERCHE` MAI LA PROFESSORESSA SHIMIZU DOVREBBE FERMARSI A DORMIRE A CASA MIA?!

ANZI, ORA CHE CI PENSO, LA DOMANDA E` UN'ALTRA...

E COSI` QUESTO SAREBBE L'APPARTAMENTO DI UN RAGAZZO... MA GUARDA...

INTERESSANTE...

...**COME MAI** LA PROFESSORESSA SHIMIZU **SA CON PRECISIONE** DOVE ABITO IO, UNO DEI SUOI STUDENTI?! CHE SENSO HA TUTTO QUESTO?!

GIÀ...

...L'APPARTAMENTO DI UN MASCHIO, SENZA DUBBIO...

LA DIVISA BAGNATA

AAARGH!

WOOOOOOM
FLAP

TAP
ROBA EQUIVOCA!
CANCELLARE TRACCE!
TAP
TAP
TAP
CANCELLARE TRACCE!
FLAP
FLAP

SCUSA, MOTOSUWA...
AH! S-SÌ...?
CANCELLARE TRACCE!

TAPTAP
LO IMITA

QUELLA RAGAZZINA... IN REALTÀ È UN PC ANTROPOMORFO, VERO?
PROPRIO COSÌ!
SU, CHII, SALUTA LA PROFESSORESSA SHIMIZU!
FLOP
BUONGIORNO!
SNAP
SBAGLIATO, CHII!
ADESSO È **SERA**.
IL SALUTO DELLA SERA È UN PO' DIVERSO... RICORDI?
UHMMMMM
FLIP
BUONASERA!
BUONASERA...

ESATTO!

SEI BRAVISSIMA, CHII!

E` UN PC VERAMENTE GRAZIOSO!

MA SUL SERIO L'HAI TROVATO PER STRADA?

PROPRIO COSÌ!

...SENZA COMMETTERE REATI DI NESSUN TIPO?

BLINK

IMITA

PERCHE` MAI AVREI DOVUTO FARLO?! MA GUARDA UN PO'...

E CE L'HAI UN NOME?

CHII.

PIACERE, CARA CHII!

VEDIAMO SE HO ALTRE SCONCERIE IN GIRO...

FLOP

IO SONO TAKAKO SHIMIZU.

MOTOSUWA MI CHIAMA PROFESSORESSA SHIMIZU... VUOI FARLO ANCHE TU?

SÌ... PROFESSORESSA SHIMIZU!

EHI, MOTOSUWA! VIENI QUI UN MOMENTO!

FLIP FLIP

VOP

SÌ!?

ANCHE QUESTO COMPLETO DA GINNASTICA L'HAI RACCOLTO PER LA STRADA...

...O È IL FRUTTO DI QUALCHE REATO?

EHI, EHI, EHI!

ADESSO CHE CI PENSO COME FA LA PROFESSORESSA SHIMIZU A SAPERE CHE HO RACCOLTO UN PC PER LA STRADA?

TUP

DI' UN PO', MOTOSUWA... HAI CENATO?

BE'... N-NON ANCORA, ECCO...

AH, GIÀ...

FOP FOP

ME L'HANNO REGALATO! LO GIURO!

AAAAAAARGH

AHAHAHAHAHAHAHAH

PERFETTO! ALLORA ECCO QUA!

BEVIAMO INSIEME, OK?

AH... M-MA...

PAT

G-GRAZIE...

S-SCUSI, MA VUOL DIRE CHE **SUL SERIO** HA INTENZIONE DI **PERNOTTARE DA ME?!**

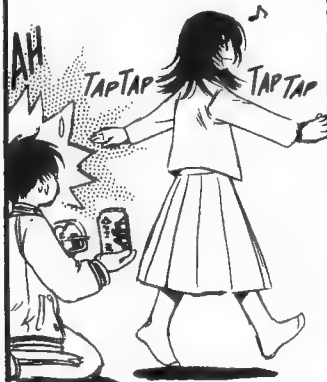
CERTO.

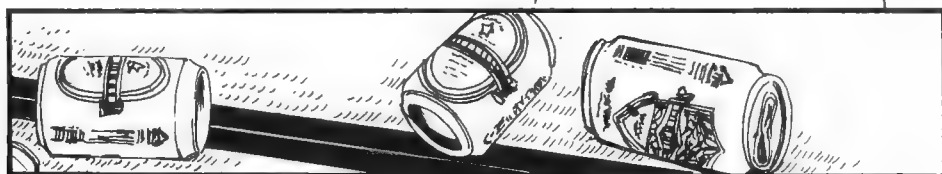
A TE VA BENE...?

BLUSH

N-NON E` CHE NON VADA BENE...

E` CHE... INSOMMA... MA... M-MI CHIEDO S-SE **SI PUO`**...?

OH, NON C'È NIENTE DA FARE ALLORA...
VORRÀ DIRE CHE ANDRÒ A PASSARE LA NOTTE DA QUALCHE ALTRA PARTE QUI VICINO!
AH
TAPTAP
TAPTAP
C-CREDO CHE QUESTA OPZIONE SIA ANCORA PIÙ SCONSIGLIABILE!
UARRRGH
ALLORA MI PERMETTI DI PASSARE LA NOTTE QUI?
MI ARRENDO
UGH... V-VA BENE...
GRAZIE MILLE, MOTOSUWA!
P-PERÒ N-NON MI ASSUMO NESSUNA RESPONSABILITÀ PER QUELLO CHE POTREBBE CAPITARE...
PERCHÈ, MOTOSUWA?
HAI DEI PROGETTI SU DI ME...?
EHM... CIOÈ... I-IO NON INTENDEVO QUESTO...
UGH

COME IMMAGINAVO... SEI UN BRAVO RAGAZZO!

...VERO?

M-MI SCUSI, PROFESSORESSA, MA NON CREDE DI BERE UN PO' TROPPO?

MACCHE! NE HO BEVUTE SOLTANTO OTTO!

E HA PURE IL CORAGGIO DI DIRE SOLTANTO?

TIP

ECCO FATTO, PROFESSORESSA SHIMIZU!

CI SEI RIUSCITA! BRAVA!

GRAB

IMITA

GRAB

FOP

OH, MA CHE CARINA CHE SEI! HO SEMPRE DESIDERATO FARE LA MAESTRA ALLE SCUOLE ELEMENTARI!

MA COME...? NON HA IL DIPLOMA DI ABILITAZIONE ALL'INSEGNAMENTO?

CERTO CHE CE L'HO, E POTREI TRANQUILLAMENTE USARLO PER LA SCUOLA ELEMENTARE...

E ALLORA PERCHÈ NON...?

PER MIO MARITO.

SI È OPPOSTO DICENDO CHE SE AVESSI AVUTO L'INCARICO DI RESPONSABILE DI UNA CLASSE IN UNA SCUOLA ELEMENTARE AVREI AVUTO POCHISSIMO TEMPO LIBERO!

UH

PERBACCO... È STATO SUO MARITO, A IMPEDIRLE DI...

UGH

COOOSA?!

MA ALLORA LEI È SPOSATA, PROFESSORESSA?!

AAARGH

CHII?

GRAB

CERTO. NON LO SAPEVI?

COMUNQUE...

...ANCHE SE ORA IO IL TEMPO CE L'HO, E` MIO MARITO CHE MANCA SEMPRE DI CASA...

...PER CUI, ALLA FINE, E` STATA UNA DECISIONE INUTILE...

COSA?!

QUESTO PC TI E` MOLTO CARO, VERO?

DIMMI LA TUA OPINIONE... E` MEGLIO STARE INSIEME A UN PC CHE A UNA PERSONA?

...PROFESSORESSA...

BEVIAMO QUALCOS'ALTRO! VA' A COMPRARE DELLA BIRRA! VANNO BENE DUE DOZZINE DI LATTINE! E PRENDI ANCHE UN PO' DI VINO!

FORZA!

VUOLE BERE ANCORA?!

LASCIAMO PERDERE.

PORTAFOGLIO

DI RITORNO DAL SUPERMARKET NOTTURNO...

FLIP

STOP

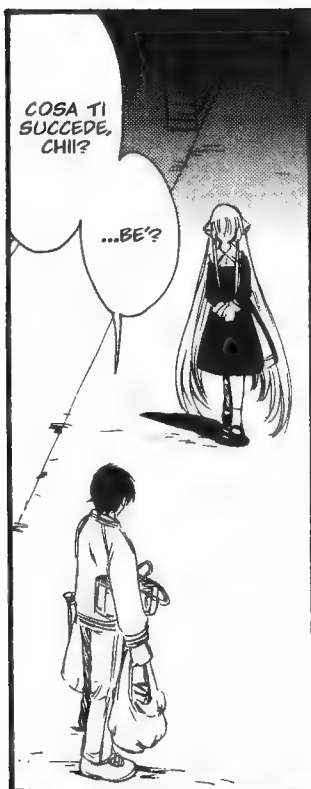
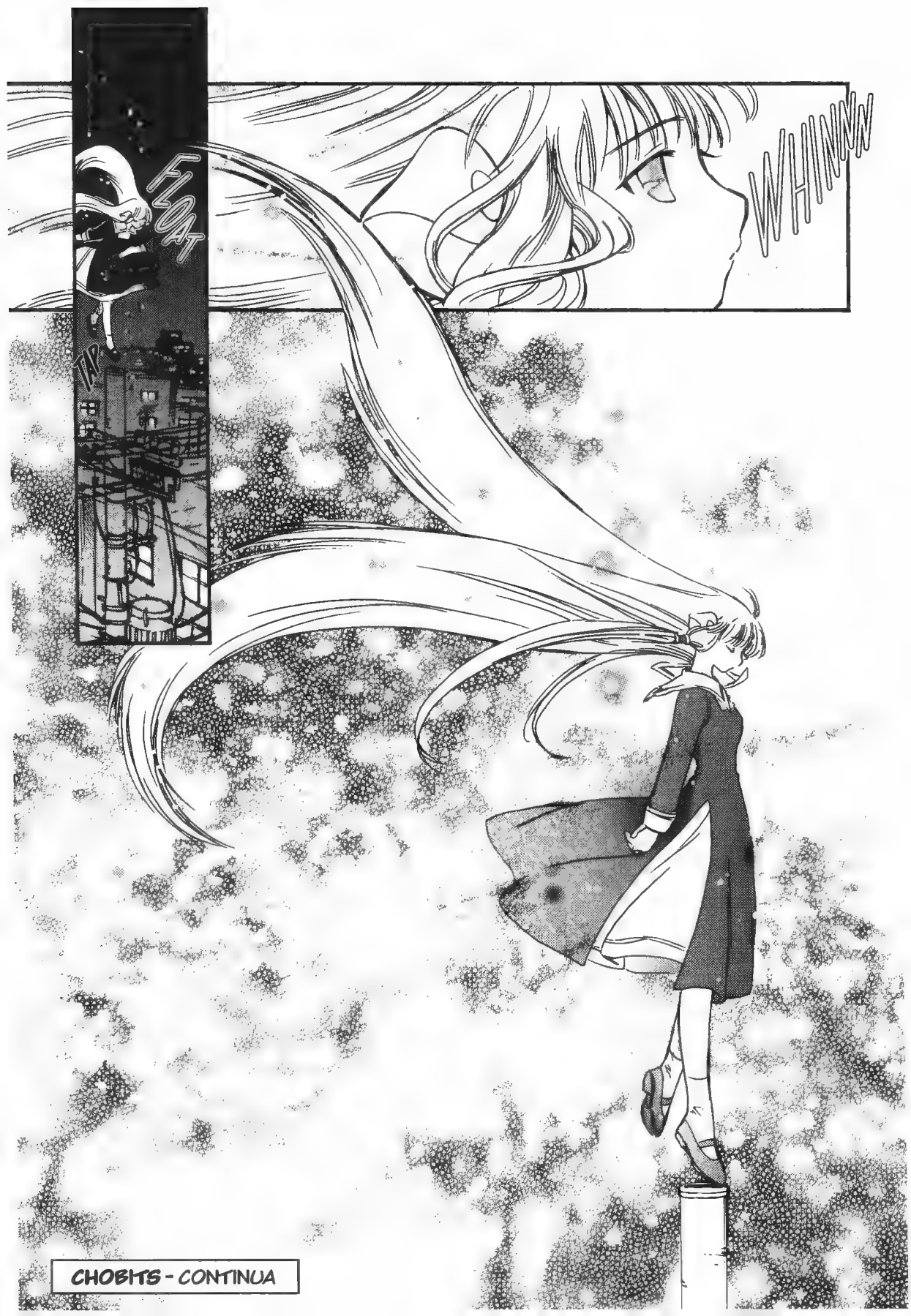
MA SIAMO SICURI CHE NON CI SARÀ ALCUN PROBLEMA? VOGLIO DIRE, DOMANI MATTINA LA PROFESSORESSA SHIMIZU DOVRÀ FARE LEZIONE ALLA NOSTRA SCUOLA...

COSA TI SUCCEDE, CHII?
...BE'?
IO...
...VENGO PIÙ TARDI.
...COME DICI?
ARRIVO SUBITO.
TORNA PRIMA DA SOLO, HIDEKI.
UH...
...C-COME VUOI...
WHUMP

WHINNN

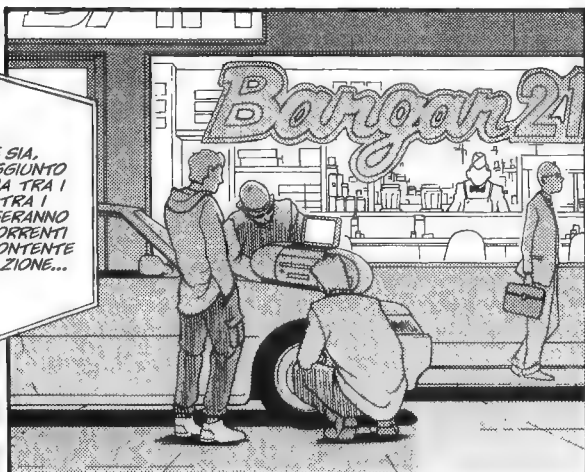
FLOAT

TAP

CHOBITS - CONTINUA

Kenichi Sonoda

EXAXXION

CONTROTENDENZA

...COMUNQUE SIA, PUR AVENDO RAGGIUNTO UNA TREGUA, SIA TRA I FARDIANI CHE TRA I TERRESTRI SORGERANNO SICURAMENTE CORRENTI CHE SARANNO SCONTENTE DI QUESTA SITUAZIONE...
Bargar 21
...PER CUI INVITO I CIVILI DI ENTRAMBE LE RAZZE A FARE MOLTA ATTENZIONE.
COSA?
POCO FA QUEL TIZIO HA DETTO CHE IL GENERALE DI RIOFARD E' MORTO...

WROOO

ABBIATE FIDUCIA, POICHÈ PRIMA O POI QUALUNQUE TIPO DI GUERRA FINISCE.

?!

DA ALCUNI MINUTI TUTTE LE COMUNICAZIONI PUBBLICHE DEL GOVERNO VENGONO SOSTITUITE DA **ALTRE** TRASMISSIONI!

MI SONO INFORMATO A RIGUARDO, MA PARE CHE LA SEDE CENTRALE NON NE SAPPIA NULLA!

PAPÀ, GLI EXTRATERRESTRI HANNO PERSO?

PUÒ DARSI... ANCHE SE NON CAPISCO BENE...

MA NON DOVREBBE ESSERCI IL COPRIFUOCO?

SE UNA DELLE DUE PARTI DECIDESSE DI IGNORARE LA TREGUA E RICORRERE ALLA FORZA, SI VERIFICHEREBBERO DANNI IN ENTRAMBI GLI SCHIERAMENTI, CAUSATI DAGLI SCONTRI CON LE ARMI STRATEGICHE.

I TERRESTRI E I FARDIANI **DEVONO** UNIRE LE LORO FORZE...

...PERCHE` LA PIU` GRANDE MINACCIA PER TUTTI NOI NON SONO GLI EXTRATERRESTRI PRESENTI SULLA TERRA E NEL SISTEMA SOLARE...

...BENSI` IL GOVERNO DEL PIANETA RIOFARD STESSO.

COSA?!

CHE ABBIA INTENZIONE DI RIVELARE **TUTTO** PROPRIO IN QUESTO MOMENTO?!

NON POSSIAMO CONTINUARE A PERMETTERGLI DI MANOVRARE LE INFORMAZIONI!

FACCIAMO **SPEGNERE** TUTTI I SERVER DEL WEB!

CAPITANO RYAMA! IMPARTISCI L'ORDINE DI **SPEGNERE MATERIALMENTE** TUTTI I SERVER!

A-AGLI ORDINI...

ASPETTA!

...PERCHE' IL TENTATIVO DI TOGLIERCI L'ARMA STRATEGICA CHIAMATA **EXAXXION** ERA UN ATTO CHE NON AVEVA **NULLA A CHE FARE** CON GLI ORDINI DEL GOVERNO FARDIANO. SI TRATTAVA DI UN'AZIONE FACILMENTE INTERPRETABILE COME UN **COLPO DI STATO** VOLUTO UNICAMENTE DAL **GENERALE SHESKA!**

DI QUESTO ACCORDO, IL PIANETA RIOFARD NON E' AFFATTO A CONOSCENZA...

ORA CHE ABBIAMO SCONFITTO SHESKA RICORRENDO ALL'EXAXXION, L'ARMA IN NOSTRO POSSESSO CI DA' LA POSSIBILITA' DI INIZIARE UNA TRATTATIVA PER PORRE FINE ALLA GUERRA **DIRETTAMENTE** CON IL PIANETA RIOFARD.

INTERROMPERE MATERIALMENTE LE LINEE, SI VERIFICHEREBBE UN RITARDO DI ALCUNI MINUTI... I CIVILI LO INTERPRETEREBBERO SICURAMENTE COME UNA **MANIPOLAZIONE DELLE INFORMAZIONI...**

COMUNQUE SIA, HO IMPARTITO L'ORDINE DI RESTARE IN ATTESA, IN MODO CHE SIA POSSIBILE INTERROMPERE MATERIALMENTE LE LINEE IN **QUALSIASI** MOMENTO. VA BENE?

HM... SI.

ALLORA DOVRO' FAR PREPARARE INFORMAZIONI CHE POSSANO ALIMENTARE LA **SFIDUCIA** NEI CONFRONTI DI **HOSUKE KANO...**

HO CAPITO...

MA PER FARE QUESTO ABBIAMO BISOGNO DELLA MEDIAZIONE E DELLA COLLABORAZIONE DEL GOVERNO FARDIANO PRESENTE SULLA TERRA.

IN OGNI CASO, PROCEDETE CON LA MESSA A PUNTO DEL PIANO D'INFILTRAZIONE NELLA BASE DI KANO!

DEVE ESSERCI UN MODO PER RIUSCIRCI!

PER EVITARE ULTERIORI CONFLITTI, DEVO CHIEDERE A VOI CIVILI DI PAZIENTARE ANCORA UN PO'.

E ACCELERATE ANCHE LE RIPARAZIONI DEGLI ASCENSORI ORBITALI!

NON FATE RITARDARE ULTERIORMENTE IL RIPRISTINO DELL'ALIMENTAZIONE DELL'ENERGIA ELETTRICA ALLA BASE TERRESTRE!

OCCORRE SFRUTTARE LA COMUNICAZIONE VIA CAVO! DAL PUNTO DI VISTA DELLA SICUREZZA, I CIRCUITI SATELLITARI ORMAI SONO TROPPO PERICOLOSI!

L'UOMO CON LA TUTA NERA È QUI?!

IL PILOTA DELL'EXAXXION?!

SÌ, E STA FACENDO DEI... MIRACOLI!

MA CHE DICI?! QUEL TIPO È UN **TERRORISTA!**

MACCHÈ, **TUTT'ALTRO!** STA GUARENDO **DECINE** DI PERSONE FERITE GRAVEMENTE!

VENITE A VEDERE! LA PERSONA CHE HA TOCCATO POCO FA **HA RIPRESO A RESPIRARE!**

NON CI POSSO CREDERE!

CHIUNQUE ABBIA VISTO QUALCUNO GRAVEMENTE FERITO, CI DICA DOVE SI TROVA!

IL SIGNOR KANO VERRÀ IMMEDIATAMENTE A CURARLO!

QUELLA RAGAZZA AVEVA **PERSO** LA GAMBA...

AH!

...MA LUI GLIEL'HA RIATTACCATA... E ORA **SI MUOVE!**

EHI, TU! VIENI A CURARE ANCHE QUESTA RAGAZZINA!
HA PERSO I SENSI APPENA POCO FA!
PAT
HA UN'EMORRAGIA CEREBRALE...
COSA...?!
LE HO INIETTATO UNA MICROMACHINE MEDICA, QUINDI ORA NON C'È PIÙ BISOGNO DI PREOCCUPARSI.
BASTERÀ LASCIARLA A RIPOSO PER UN PO' DI TEMPO...
AH... S-SÌ... GRAZIE...
COME? LA EVENT HALL... BEN NOVE PERSONE?
E-4
SONO GRAVEMENTE FERITE?
PARE DI SÌ! SI TROVANO NELLA SALETTA DI RICREAZIONE DI FRONTE ALLA EVENT HALL QUI VICINO...
EXAXXION
CORRO SUBITO LÀ!
ADESSO BASTA, HOICHI KANO!

MA CHE STATE FACENDO? NON AVETE VISTO LA TRASMISSIONE DI POCO FA?
C'È UNA TREGUA IN CORSO!
NON PUOI FARE QUELLO CHE TI PARE, QUI!
GETTA TUTTE LE ARMI E RESTA IMMOBILE!
AVANTI, KANO, TOGLITI QUELLA TUTA! LO SAPPIAMO BENE CHE È UN'ARMA VERA E PROPRIA!
CERTO, MA QUESTA È UN'AZIONE DI POLIZIA!
MI STO OCCUPANDO DEI TRATTAMENTI MEDICI.
COSA?!
YYANNK
LO STIAMO GIÀ FACENDO, DANDO LA PRIORITÀ AI NOSTRI FERITI! E ORA BASTA CON LE PROTESTE!
GIÀ! CE L'AVETE O NO?!
DISPONETE ANCHE VOI DI UNA TECNOLOGIA PARI ALLA SUA... O ADDIRITTURA SUPERIORE, NON È COSÌ?!
ALLORA FATELO IMMEDIATAMENTE!
D-DEI TRATTAMENTI MEDICI CE NE OCCUPEREMO NOI DI RIOFARD! TU NON DEVI MUOVERTI!

ANDIAMO.

SÌ, LA PREGO...

TI HO DETTO DI NON MUO...

BANG

WHINNN

TUMP THUD

PLITCH

COSA?!

QUEL BASTARDO DI UN FARDIANO HA SPARATO!

SÌ, MA IL COLPO È ESPLOSO IN CANNA!

VOLEVA IMPEDIRE A KANO DI CURARCI...

...E ORA LA SUA FACCIA È RIDOTTA A BRANDELLI!

BEN GLI STA!

SILENZIO!

AH...

TAP TAP TAP TAP TAP

E-EHI... N-NON AVRAI MICA INTENZIONE DI...?

F-FERMO...

TAP

NON OSTACOLATEMI.

TAP TAP

COSA?! NON VORRAI SALVARE UN NEMICO, VERO?!

PSSSHH

ORMAI NON ESISTE PIU' ALCUNA DISTINZIONE TRA AMICI E NEMICI.

DURANTE LA GUERRA HO DOVUTO FERIRE NUMEROSE PERSONE...

...MA QUELLO CHE DESIDERO E' SEMPLICEMENTE CHE NESSUNO INVADA LA MIA TERRA, E CHE LA GENTE DI QUALSIASI RAZZA CESSI DI MORIRE.

ORA CHE SIAMO RIUSCITI A RAGGIUNGERE UNA TREGUA, VOGLIO SOLO SALVARE PIU' PERSONE POSSIBILI!

ANDIAMO DAI FERITI NELLA SALETTA DI RICREAZIONE.

AH... S-SÌ, CERTO!

TAP TAP

ACCIDENTI... QUANTO MI PIACE QUEL TIZIO...

MUMBLE MUMBLE

L'HAI VISTO?

NON CREDETE CHE LE NOTIZIE TRASMESSE FINO A ORA POSSANO ESSERE TUTTE FALSE?

MUMBLE GRANDE

...MA SUL SERIO È LO STESSO CHE HA UCCISO TANTE PERSONE?

UGH...

S-STAI BENE...?

HO DECISO DI CREDERE A QUEL TIZIO CHIAMATO KANO!

I RIOFARDIANI DICONO TANTE BELLE PAROLE, MA INTANTO NON MANDANO **NESSUNA** SQUADRA MEDICA PER NOI TERRESTRI!

ANCH'IO MI FIDERÒ DI LUI!

E ANCH'IO!

SE NON AVESSIMO ALCUNA SPERANZA DI VINCERE, SAREBBE UN'ALTRA COSA...

...MA DATO CHE KANO HA SCONFITTO IL GENERALE SHESKA RIUSCENDO ADDIRITTURA A RAGGIUNGERE UNA TREGUA, CI SONO BUONE PROBABILITÀ PER TUTTI NOI!

IO MI SCHIERERÒ DALLA SUA PARTE!

ANCH'IO!

PURE IO!

SÌ... ANCH'IO!

ANCHE NOI!

UH...

NNH...

MA... COSA?!

SPROING

OH, HAI RIPRESO I SENSI?

MENO MALE! ERI FERITA MOLTO GRAVEMENTE...

...MA IL SIGNOR HOICHI KANO, L'UOMO CON LA TUTA NERA, TI HA SALVATO!

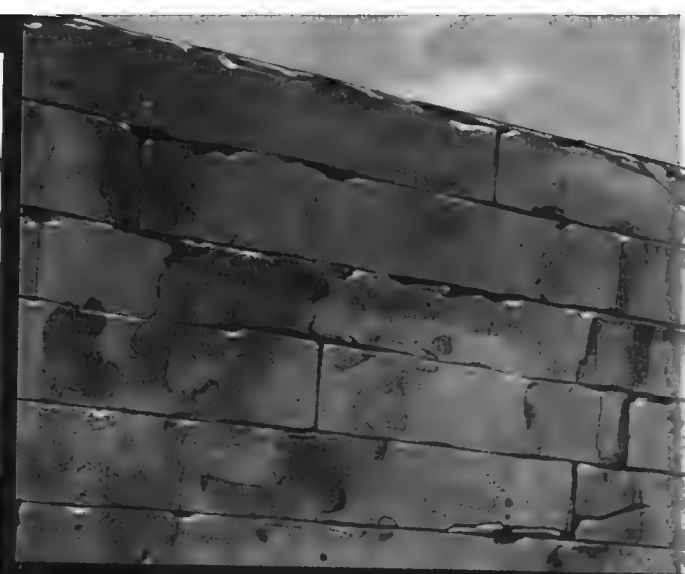
HOICHI..?

AKANE...? DICEVI DI VOLERTI RIPOSARE FINO AL-L'ORA DI CENA...

...POSSO ENTRARE?

M-MA TU...
TU SEI...

Satoshi Shiki

KAMIKAZE

LA RESURREZIONE DELLE OTTANTOTTO BELVE NON RAPPRESENTA IL **NOSTRO** FUTURO.

WOOOSSH

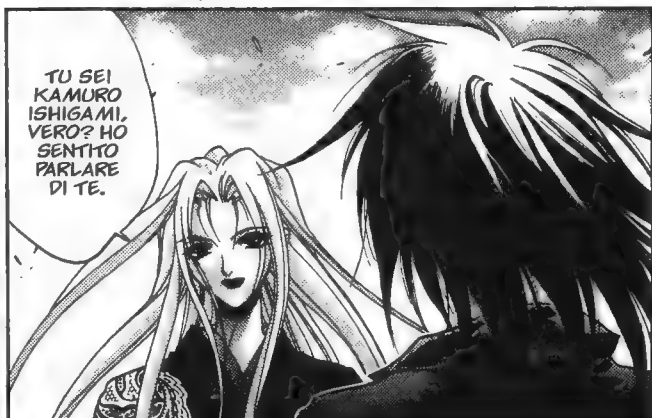
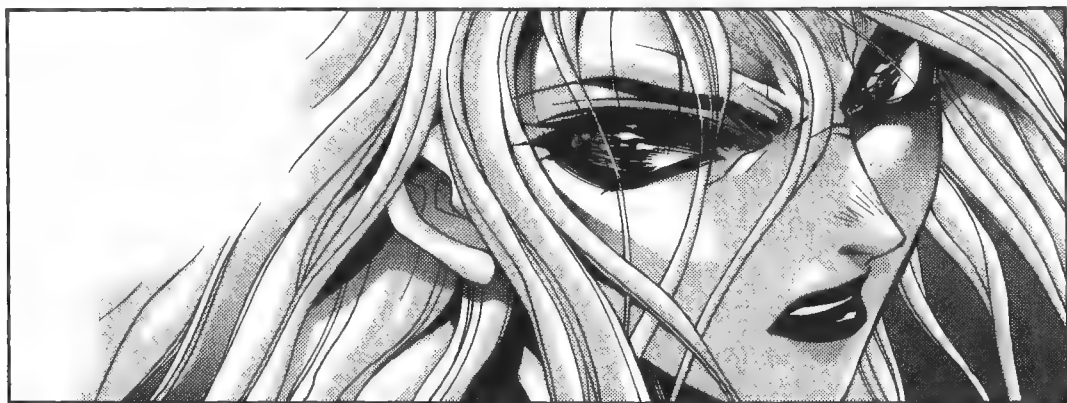
NON POSSO CREDERCI... E' ANCORA VIVO...

GUARDA GUARDA CHI ABBIAMO FRA NOI... **KAMURO ISHIGAMI**, IL CAPO DELLA TRIBU' DELLA TERRA...

FUUU

TU SEI KAMURO ISHIGAMI, VERO? HO SENTITO PARLARE DI TE.

IO...

GHUSH

TI PORGO IL MIO SALUTO, PROTETTORE DEL TORII DELL'ACQUA.

Satoshi Shiki - **KAMIKAZE** - ABISSI

WHUP

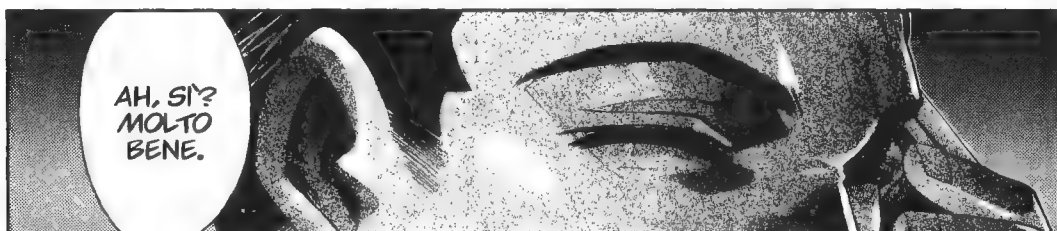
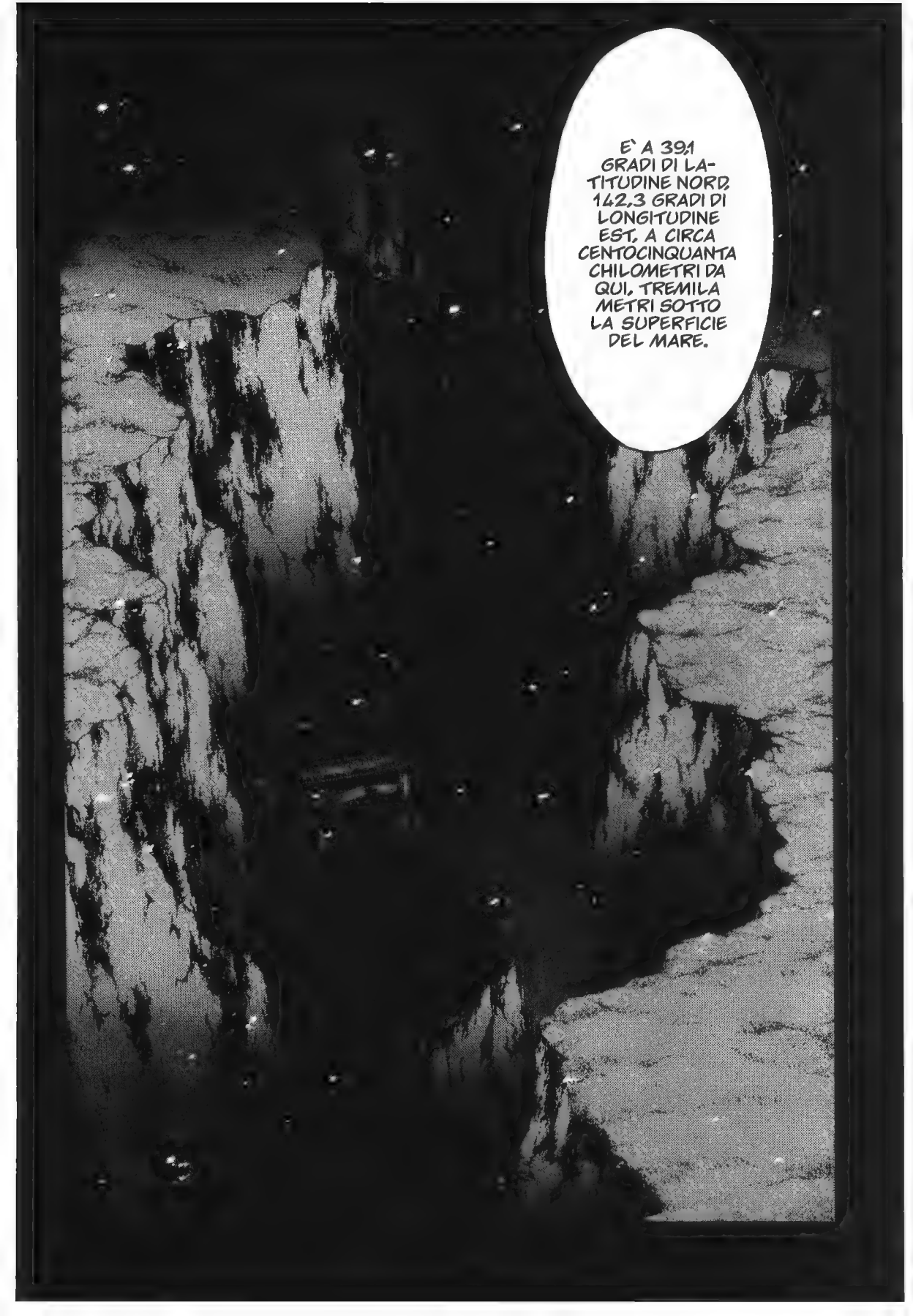
TU... TU SEI...

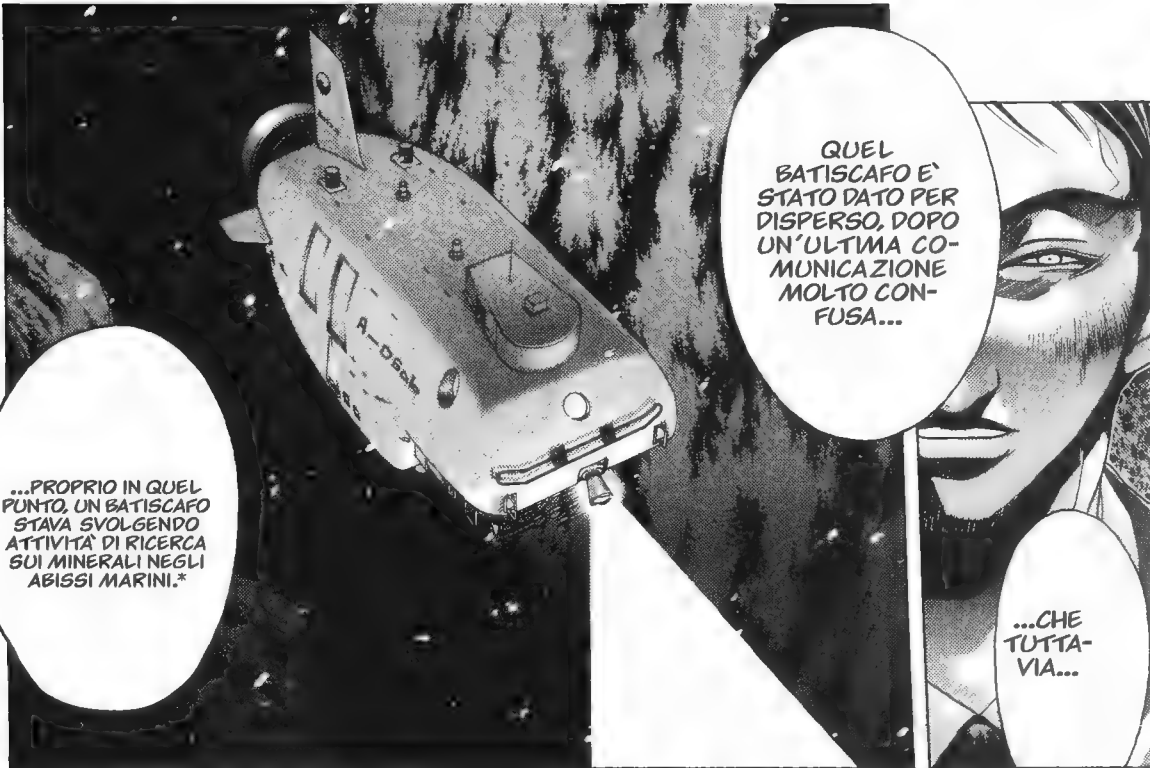
SONO KAMURO ISHIGAMI, CAPO DELLA TRIBU` DEL-LA TERRA.

WHUP

WHUP

DA QUESTO MOMENTO SUBENTRO A TE NEL-LA DIFESA DEL TORII DELL'ACQUA, QUINDI NON DEVI PIU` TEMERE NULLA. RIPOSA IN PA-CE, HAI SVOLTO BENE IL TUO COMPITO.

WHUP WHUP
WHUP
PASSO E CHIUDO.
...CONFERMATO.
AH, SÌ? MOLTO BENE.
ABBIAMO SCOPERTO IL PUNTO ESATTO IN CUI SI TROVA IL TORII DELL'ACQUA.

E` A 39,1 GRADI DI LA-TITUDINE NORD, 142,3 GRADI DI LONGITUDINE EST, A CIRCA CENTOCINQUANTA CHILOMETRI DA QUI, TREMILA METRI SOTTO LA SUPERFICIE DEL MARE.

...NON E` VERO...
NON E` POSSIBILE CHE IL TORII SI TROVI IN UN POSTO DEL GENERE...
CHI MAI POTREBBE RAGGIUNGERLO, LA` SOTTO...?
HHRR...
HISS
HISS
SEI MESI FA...

...PROPRIO IN QUEL PUNTO, UN BATISCAFO STAVA SVOLGENDO ATTIVITÀ DI RICERCA SUI MINERALI NEGLI ABISSI MARINI.*

QUEL BATISCAFO È STATO DATO PER DISPERSO, DOPO UN'ULTIMA COMUNICAZIONE MOLTO CONFUSA...

...CHE TUTTAVIA...

* VEDI **KAPPA MAGAZINE** 100. KB

...MI HA INCURIOSITO MOLTO.

QUALI PENSI CHE SIANO STATE LE ULTIME PAROLE TRASMESSE DA UNO DEGLI OCCUPANTI?

PARLAVANO DI UN **DRAGO**...

IL MIO INTUITO NON M'INGANNAVA. COME IMMAGINAVO, IL TORII E' PROPRIO IN QUEL PUNTO.
CON LA FORZA DI CUI DISPONIAMO NON SARA' CERTO UN PROBLEMA COSPARGERE IL TORII DEL TUO SANGUE.
OVVIAMENTE, PER FARLO BISOGNA PRIMA DI TUTTO UCCIDERTI!
WHUMMP

NON DOVRESTI MUOVERTI!
LE TUE CONDIZIONI SONO GRAVI!
STAI PERDENDO TROPPO SANGUE!
DAVVERO AMMIREVOLE.
ANCHE SE SENTI LA TUA FINE VICINA, NON DEVI CONTINUARE A SACRIFICARTI PER ME...
HISS!
GHRRR!
NO... ASPETTA, GUARDIANO...

NON DISTO-
GLIERE LO
SGUARDO.

DEVI COM-
BATTERE,
MISAO.

WOOOO

THRUMP
WHISS
SINK

SLASH

UH?!

AH AH AH... SEI RIMASTO SORPRESO, VERO ISHIGAMI?

GLUSH

KITA NON SI LASCERÀ ABBATTERE TANTO FACILMENTE.

GLSH GLSH GLSH

RICORDA **SEMPRE**, DA ORA IN POI, CHE NEL SUO CORPO SONO STATE IMPIANTATE CELLULE PRELEVATE DALLE OTTANTOTTO BELVE...

È UN AVVERSARIO MOLTO PIÙ DURO RISPETTO AGLI ALTRI CONTRO CUI TI SEI BATTUTO FINORA...

KLING

CAPISCO...

SI TRATTA DI UN'IMITAZIONE.

RRRU

WROOSSH

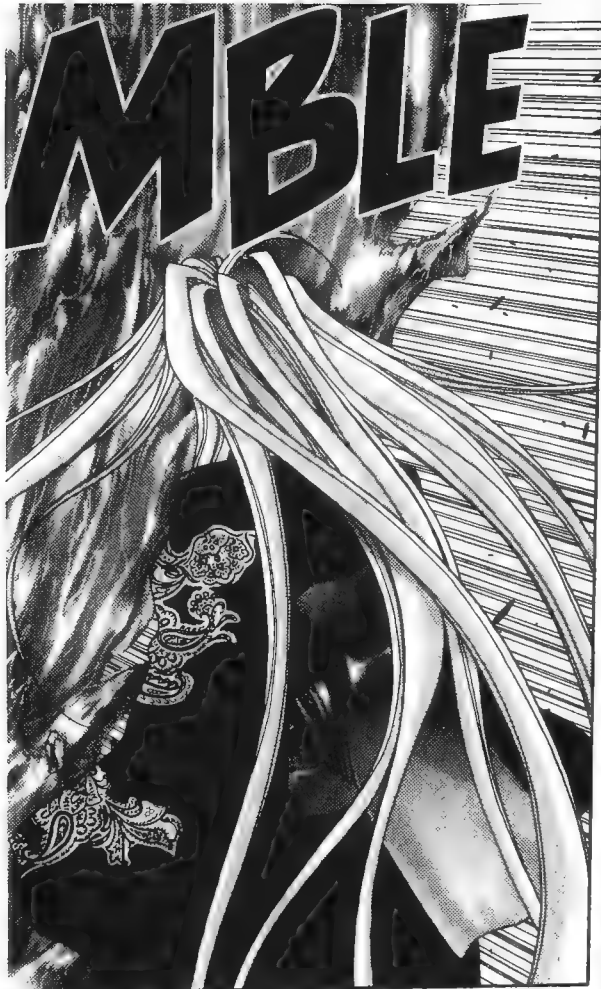
WROSSH

IN COSÌ POCO TEMPO HAI IMPARATO A MANOVRARE L'ACQUA PER L'OFFENSIVA... DAVVERO INCREDIBILE...

SAPPI PERÒ...

...CHE NON POTRAI MAI UGUAGLIARMI!

MBLE

WHUMP

UNA BATTAGLIA TRA CAPI KEGAINOTAMI... ANCHE PER ME È LA **PRIMA** ESPERIENZA!

VEDIAMO... VORREI CHE MI MOSTRASSI QUANTO POSSA CRESCERE ULTERIORMENTE LA TUA FORZA... A CHE RAPIDITÀ... CORAGGIO, RAGAZZINA...

...FAMMI DIVERTIRE!

KAMIKAZE - CONTINUA

- Kosuke Fujishima -

OH, MIA DEA!

TUTTI INSIEME VELOCISSIMAMENTE

E' UNA BUONA OCCASIONE, HASEGAWA! PROVA A STARE DIETRO A KEIICHI!
ALLORA MI ALLENERO' INSIEME A VOI DURANTE L'INTERVALLO PER IL PRANZO, OK?
D'ACCORDO!

DRAAAAAA

HASEGAWA

WOOM

SKIP

SKRIII

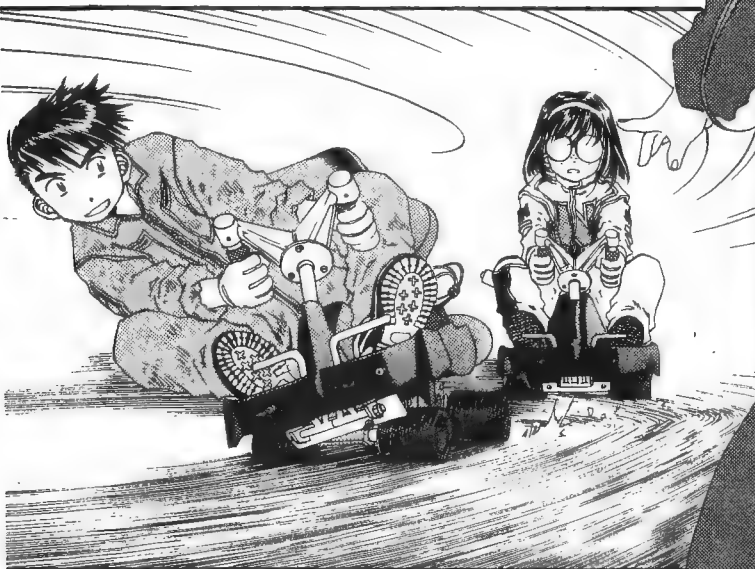
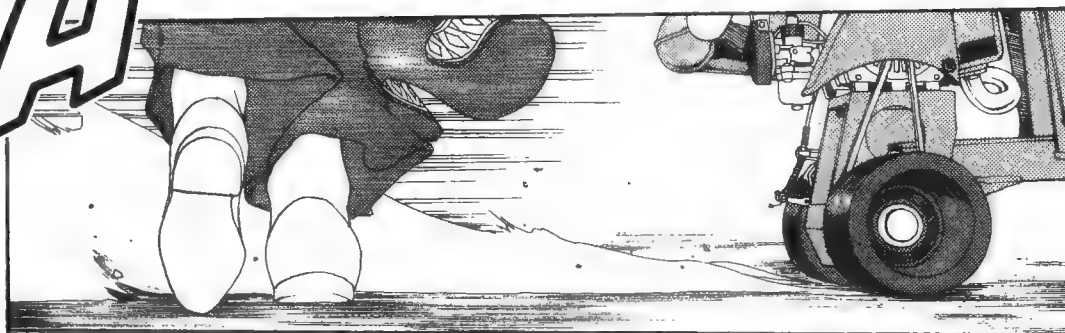
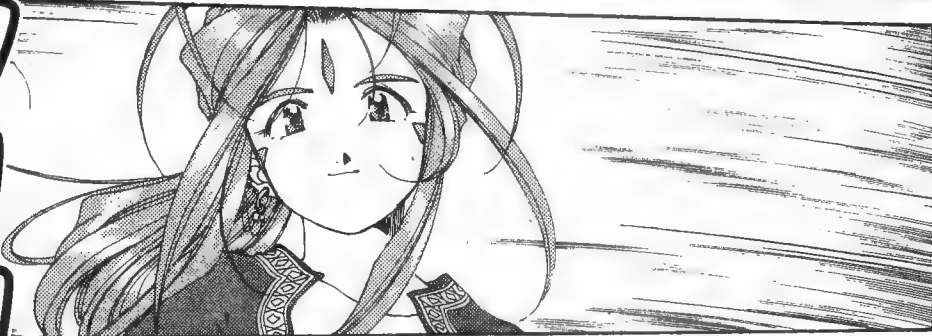
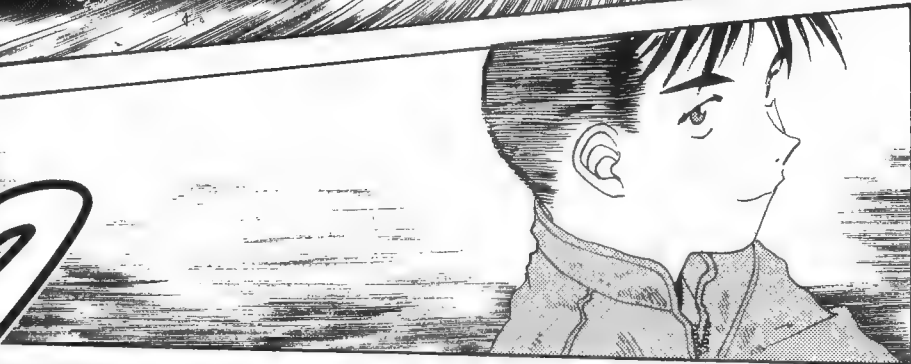
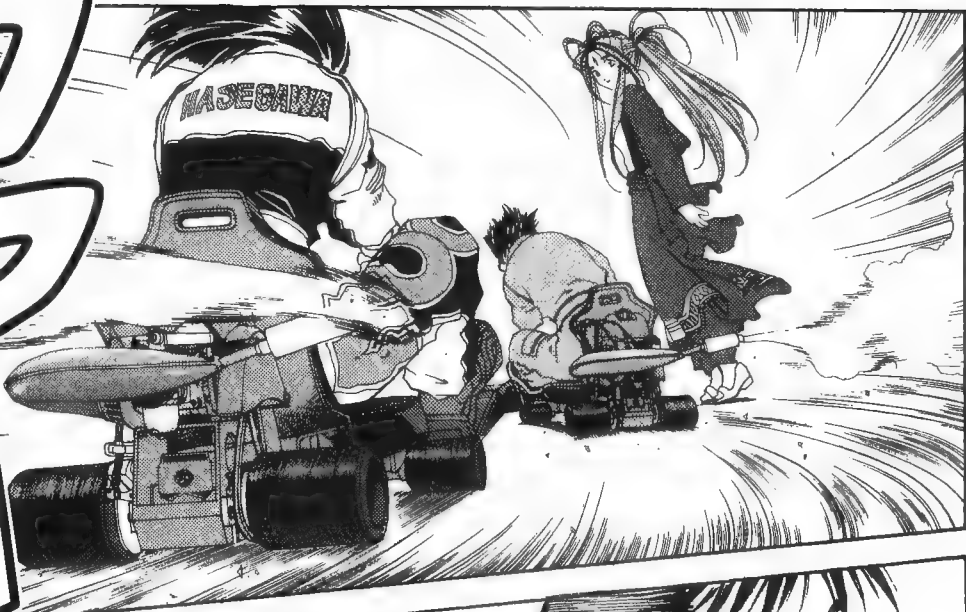
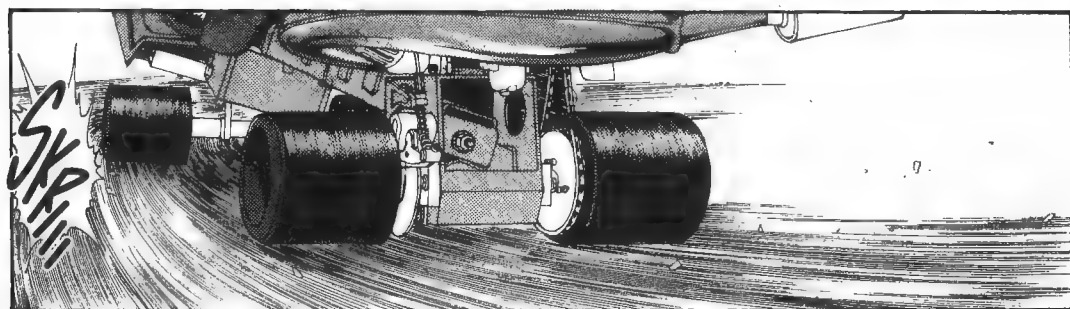
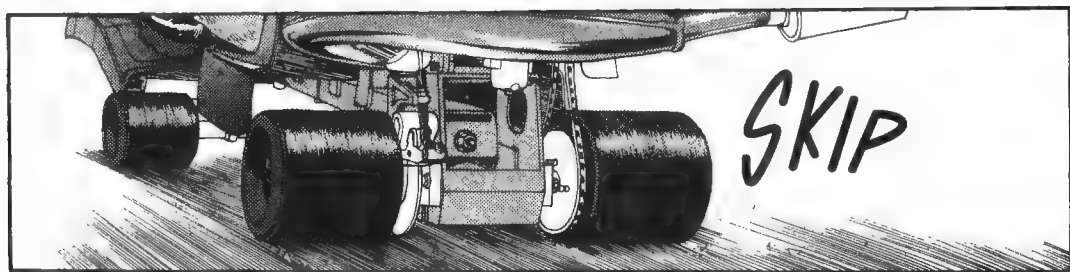
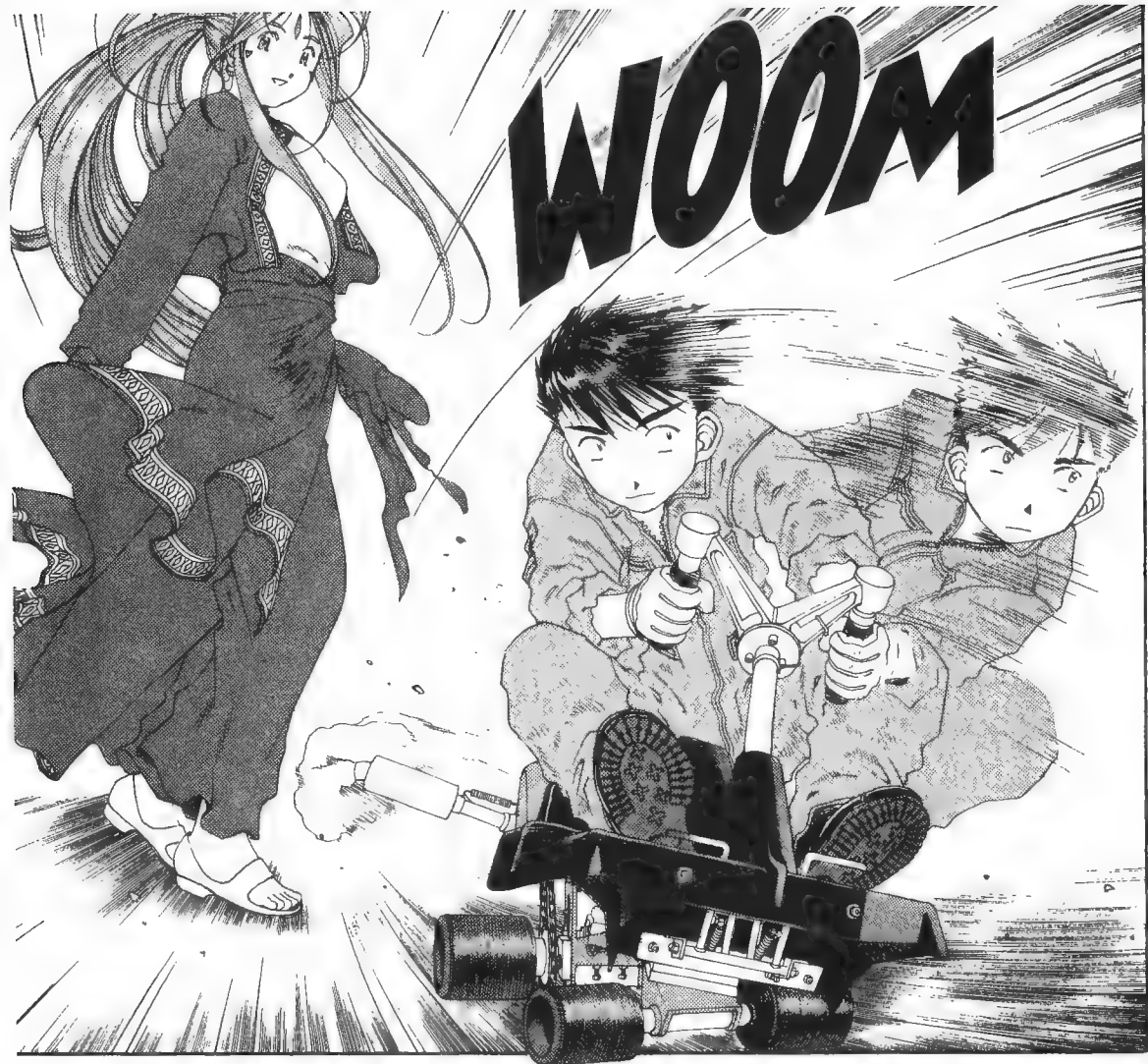
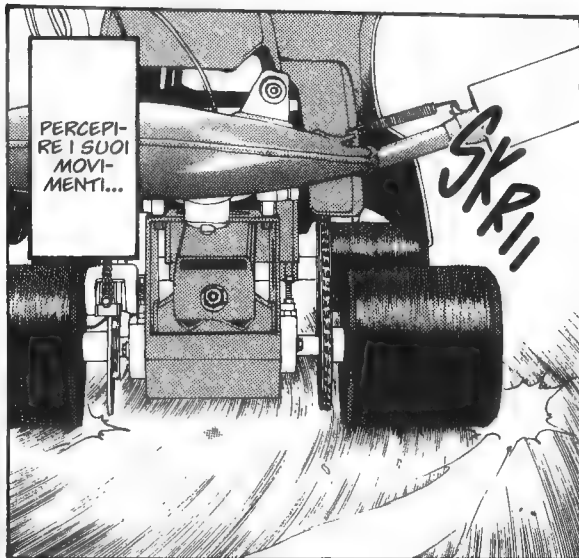
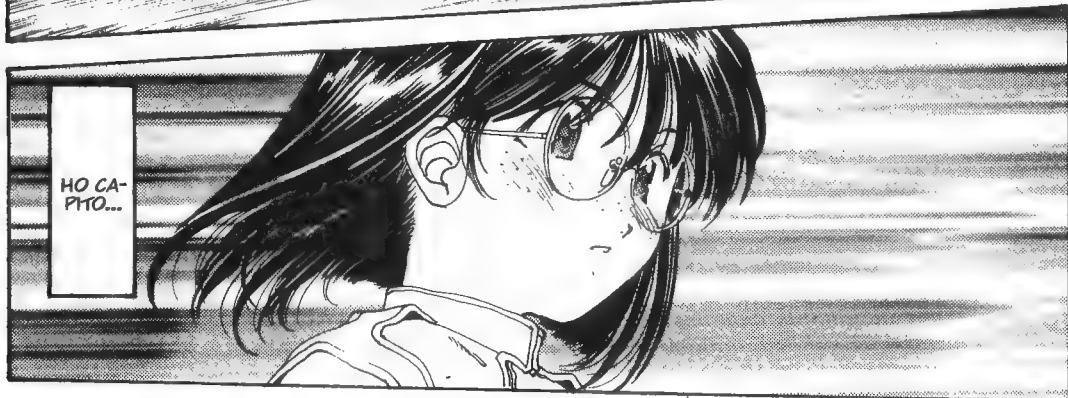
WHUSSH

HO CAPITO...

PREVEDERE IN ANTICIPO LE REAZIONI...

PERCEPIRE I SUOI MOVIMENTI...

SKRII

QUESTO SIGNIFICA COMUNICARE CON LA MACCHINA!

MANOVRARLA COME SE FOSSE UN'ESTENSIONE DEL CORPO...

PRAAAAA

SKREEEEE

EHI...
PERÒ...
...CHE ROBA...
RIESCE A STARGLI DIETRO...
BENE!
GRIP
SKRRRRR

WHUMMP

PRAAAAA

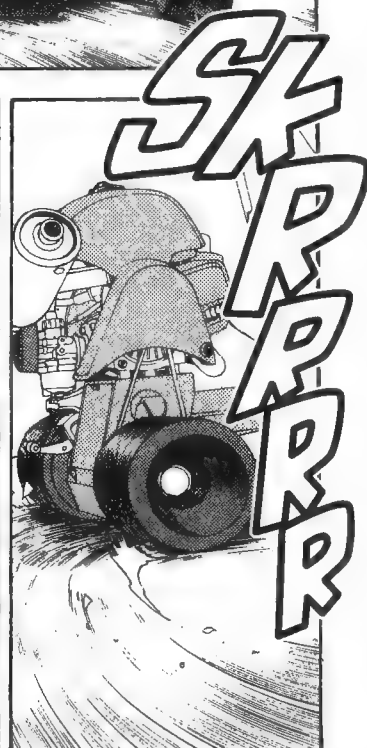
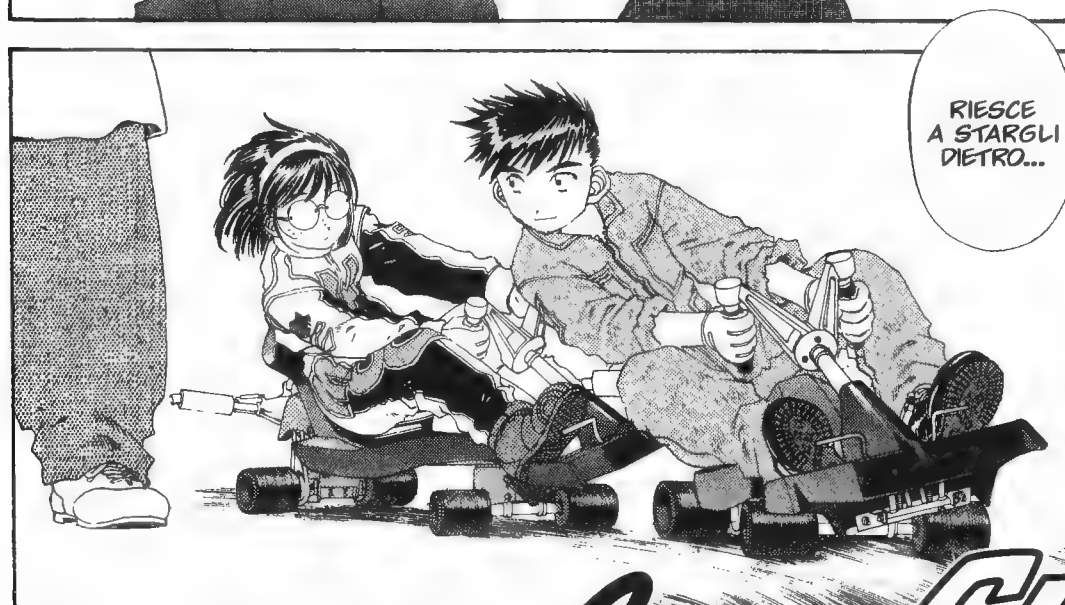
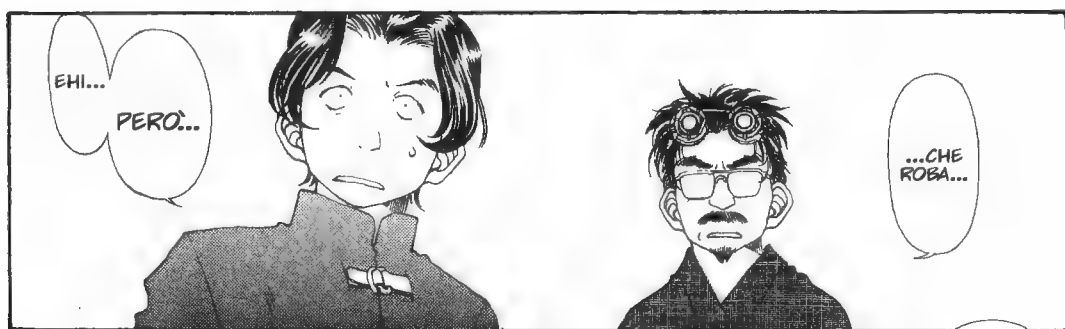
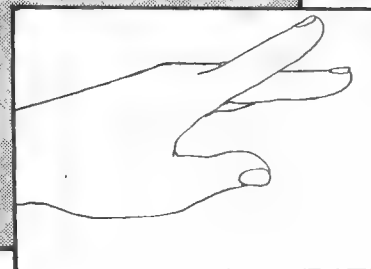
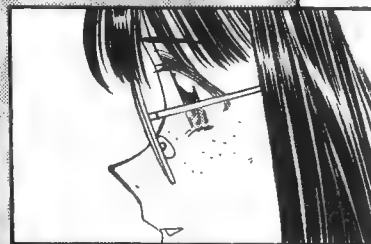
SORA!

OH?

SENPAI!

GRAZIE, SENPAI! FINALMENTE HO CAPITO!

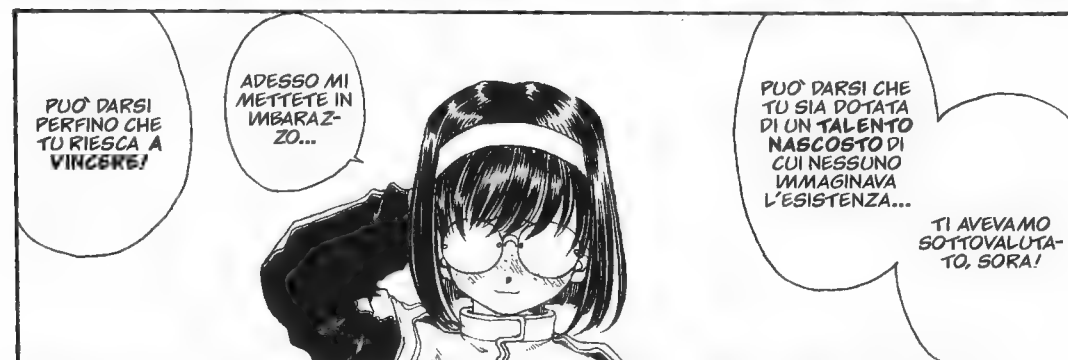
ORA **SO** COSA SIGNIFICA COMUNICARE CON UNA MACCHINA!

NE SONO FELICE! SAPEVO CHE CI SARESTI RIUSCITA!

DOVREMO METTERCELA TUTTA, FINO AL GIORNO DELLA GARA VERA E PROPRIA! OK, PICCOLA?

UGH... ALLORA BELLDANDY INTENDEVA DIRE CHE BISOGNA PROPRIO **PARLARE** CON LA MACCHINA...?

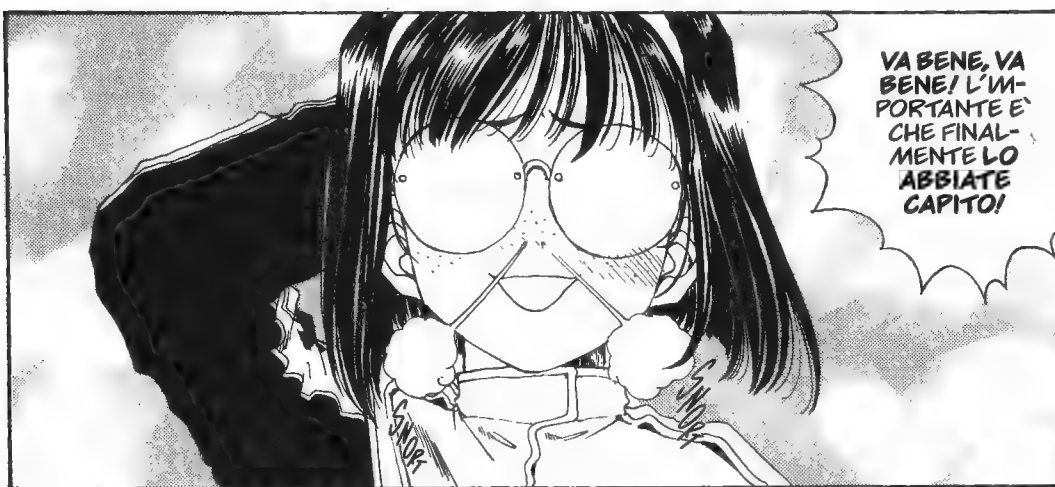
ACCIDENTI, SEI STATA MAGNIFICA, SORA! DA NON CREDERCI!

SEI RIUSCITA A STARE ALLE COSTOLE DEL SENPAI MORISATO!

COME?

PUÒ DARSI PERFINO CHE TU RIESCA A **VINCERE!**

ADESSO MI METTETE IN IMBARAZZO...

PUÒ DARSI CHE TU SIA DOTATA DI UN **TALENTO NASCOSTO** DI CUI NESSUNO IMMAGINAVA L'ESISTENZA...

TI AVEVAMO SOTTOVALUTATO, SORA!

VA BENE, VA BENE! L'IMPORTANTE È CHE FINALMENTE **LO ABBIATE CAPITO!**

SNORT
ECCO... ADESSO SI E' MONTATA LA TESTA...

COMUNQUE SIA...
...IL MODO IN CUI CORREVA KEIICHI...
...NON ERA PARI ALLE SUE REALI POTENZIALITÀ... È CHIARO CHE SI È TRATTENUTO...

AVANTI, PROVIAMO UN'ALTRA VOLTA!
SNORT
FORZA!
NO, ASPETTATE UN MOMENTO!
A DIRE LA VERITÀ, VORREI CHIEDERVI UN'ALTRA COSA...

DITE UN PO'...

...QUALCUNO DI VOI SA PERCHÈ DOBBIAMO FARE LAVORI DA **FALEGNAME?**

...

MA CHE...?

VI DARÒ UNA MANO ANCH'IO...

TUTTI VOI STATE LAVORANDO PER ME...

...PERCIÒ NON POTREI RESTARMENE IN ALCUN MODO CON LE MANI IN MANO SENZA FARE NULLA!

MA SORA... TU PUOI FARNE A MENO... DOPOTUTTO SEI LA PILOTA, E NON...

NON È GIUSTO!

V-VOLEVO SOLO DIRE CHE...

SWING

FLOPP

M-MI AVREBBE POTUTO AMMAZ-ZARE...

...

AH

THUMP

BE'?!

UAH!

PORTO SFORTUNA!

OH, CAVOLI...

EHI!

UH?

PERCHE` TI OPPONI TANTO PER EVITARE CHE SORA DIVENTI PRESIDENTE?

PER QUANTO MI RIGUARDA, ORMAI NON M'IMPORTA NULLA SE LO DIVENTA. ANZI, MI VA BENE.

...

IL FATTO CHE **LA RAGAZZA CHE MI PIACE** ABBIA PIÙ RESPONSABILITÀ DI ME...

CHE COSA...?

SAREBBE UNA **VERGOGNA!**

GIÀ!

FINALMENTE L'HAI CON-FESSATO!

ALLORA VOI LO SAPEVATE?!
COSA?!
ABBIAMO CAPITO BENE I TUOI SENTIMENTI!
LASCIA FARE A NOI!
AH...
VIENI, HASEGAWA... DOBBIAMO CONTINUARE AD ALLENARCI!
SÌ, GRAZIE, MA SMETTETELA DI GRIDARE!
IMPEDIREMO CHE SORA DIVENTI PRESIDENTE!
NON CE LA FARÀ! PAROLA MIA!
...ASSASSINA!
SONO LA CUOCA...

MA TUTTI GLI ALTRI STANNO LAVORANDO...

NGGH

OH, ISSA!

NON VOGLIO AVERE DEI PRIVILEGI SOLO PERCHE` IO SONO LA PILOTA...

MA QUESTO NON E` AFFATTO UN PRIVILEGIO...

PER UN PILOTA, L'UNICO **VERO OBBLIGO** E` QUELLO DI ALLENARSI PER POTER VINCERE LA CORSA...

SE RIUSCIRAI A CORRERE DANDO IL MASSIMO DI TE STESSA...

...SIGNIFICA CHE NON STAI CORRENDO DA SOLA!
CERTO!

PRAAARR

PRAAAAAAA

PRAAAARRRRR
...
...
COME IMMAGINAVO... NON CI SI VEDE BENE...

BLINK
BLINK
BLINK

OH...
OGGI POMERIGGIO CI SEI STATO MOLTO D'AIUTO...
AH, SÌ... SONO MOLTO PERPLESSO, SE MI DICI COSÌ...
IO STAVO SOLO CERCANDO DI...
ANCHE SE TU AVEVI QUALCHE ALTRA INTENZIONE...
IL FATTO CHE IL TUO INTERVENTO CI SIA STATO D'AIUTO NON CAMBIA.
...CHE MOTIVO C'È DI ESSERNE IMBARAZZATI?

GRAZIE.

C'È QUALCOSA CHE NON VA...

...SIA NELLA MIA SORELLINA, CHE IN KEIICHI...

COMUNQUE...

C'È QUALCUNO ANCORA PIÙ STRANO...

CASTELLO DELLA SIGNORA URD

POFF

EH EH EH...

COUGH

UGH!

COUGH COUGH!

POSSIAMO INIZIARE!
BENE!
CHE DIAVOLO E` QUELLO...?
EHI, TU! MI ASCOLTI?
SI, CERTO! EH EH...
CROCK CROCK
QUESTO E` IL PUNTO DI PARTENZA.

IL TRAGUARDO SI TROVA AL PARCHEGGIO.

DOVRETE SUPERARE I TRE PUNTI DI CONTROLLO STABILITI LUNGO LA STRADA...

...MENTRE PER IL RESTO POTRETE PRENDERE **QUALUNQUE** PERCORSO VORRETE.

CHECK POINT
1
2

OH!

ECCO PERCHE'!

COSA?

COME SAPEVI CHE LA GARA SI SAREBBE SVOLTA IN QUESTA MANIERA?

SEMPLICE...

SI TRATTA DI UNA GARA INVENTATA DALLA MITICA CHIHIRO!

AVANTI, AI POSTI DI PARTENZA!

HO CAPITO... GRAZIE!

PA PAPAPAPA PAPA

QUANDO QUESTA MONETA TOCCHERÀ TERRA, POTRETE PARTIRE!

...

EHI, HASEGAWA...

UH?

CERTO!

SPIN

TLING

KAIZUKA...

LA VUOI SAPERE UNA COSA?

...CREDO DI NON AVERLA MAI VISTA INSIEME A QUALCHE AMICA, E TU?

BE', SÌ... SHIINA.

SHIINA NON VALE...

...LEI È UNA ECCEZIONE.

SHIINA È AMICA DI TUTTI! CONOSCI QUALCUNO CHE LEI DETESTI?

OH!

SCUSA... TE!

AH, LO SAPEVO... COME VOLEVASI DIMOSTRARE QUESTI ABITI STANNO MEGLIO A UNA RAGAZZA!

RISPETTO A QUELLO SCEMO DI TAKAYA, ANCHE UNA SCIMMIA STAREBBE MEGLIO!

CHI SAREBBE LA SCIMMIA?

SONO RIENTRATO GIÀ DA UN PO'.

OH, ERI LÌ, TAKAYA?! MA GUARDA...

CIAO!

EHI!
CHE CI FAI TU QUI?
E` VENUTA A PAGARE L'AFFITTO.
TU VAI SUBITO AL PIANO DI SOPRA!
CROCK
E PERCHE`?
PERCHE` QUI E` VIETATO L'INGRESSO AGLI UOMINI!
I TUOI VESTITI SONO TUTTI ABBINATI ALLE GONNE, KASUMI!
NON STANNO AFFATTO BENE A UN MASCHIACCIO COME LEI!
MA CHE DICI? SE TI ERI FERMATO A GUARDARLA A BOCCA APERTA!
COSA?!
NON DIRE SCEMENZE!

MI DISPIACE, SONO TUTTI DI SECONDA MANO...

...MA SAREBBE UN PECCATO BUTTARLI VIA.

SUL SERIO POSSO PRENDERLI, NONOSTANTE SIANO COSÌ NUOVI?

E POI SONO COSÌ TANTI!

SE CE LI TENESSIMO, NON AVREMMO ALTRA SCELTA CHE FAR-LI INDOSSARE A TAKAYA!

AH AH AH!

ULTIMAMENTE TUO PADRE HA AVUTO MOLTI PROBLEMI...

...E PER GIUNTA, SEI GIÙ DI MORALE, SHIINA!

CERCA DI TORNARE COM'ERI!

SBAM

UGH...

COUGH

GRAZIE!

OH, BENVENUTA SHIINA!

TAMAMI!

VUOI CENARE CON NOI?

ECCO... MI DISPIACE LASCIARE SOLO MIO PADRE.

CREDO CHE TAKAYA NE SAREBBE FELICE, SAI?

EHI, TAKAYA, OGGI VI HANNO PORTATO I VOTI DEL COMPITO IN CLASSE, VERO?

FAMMI VEDERE!

COSA SIGNIFICA QUESTO VOTO?!

È MEGLIO DI QUELLO DI SHIINA...

...FORSE...

FA SCHIFO!

NON È POSSIBILE!

PER QUANTO POSSA ESSERE STRANO...

È VERO!

SHIINA...

SENTIAMO, HIROKO...

...COSA SIGNIFICA QUESTO VOTO?

NON CREDI DI ESSERE DIVENTATA MENO DILIGENTE, ULTIMAMENTE?

PROPRIO IN QUESTO PERIODO COSÌ IMPORTANTE!

ORMAI MANCANO MENO DI QUATTRO MESI AGLI ESAMI D'AMMISSIONE.

NON POSSO CREDERE CHE TU NON RIESCA A PRENDERE IL MASSIMO DEL PUNTEGGIO IN UNA PROVA SCRITTA DI QUESTO LIVELLO.

SCUSAMI!

COME IMMAGINAVO, ERA MEGLIO SE TI AVESSI ISCRITTA IN UNA SCUOLA PER BENE, SIN DALLE ELEMENTARI.

E` COLPA DI QUELLA RAGAZZA?

QUELLA PESSIMA STUDENTESSA...

...OH, NON RICORDO COME SI CHIAMA...

NON DEVI PIU` FREQUENTARLA...

NON SUBIRAI ALTRO CHE CATTIVE INFLUENZE.

HA SENSO FREQUENTARE LA SCUOLA SOLO PER OTTENERE VALUTAZIONI POSITIVE.

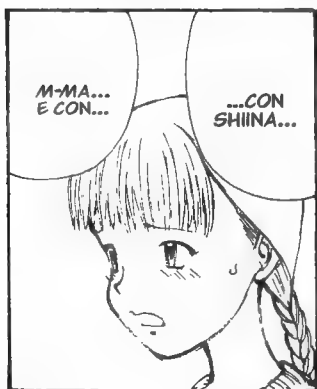
IL LIVELLO DELLE LEZIONI CHE FREQUENTI E` MOLTO BASSO E I RAGAZZI SONO MOLTO MALEDUCATI.

PER GIUNTA, ANCHE LE LEZIONI SONO INDIETRO, E DICONO CHE NEANCHE QUEST'ANNO...

...RIUSCIRANNO A TERMINARE IL PROGRAMMA DI STUDI PREVISTO.

GIÀ, INCREDIBILE!

CI SIAMO CAPITI, HIROKO?

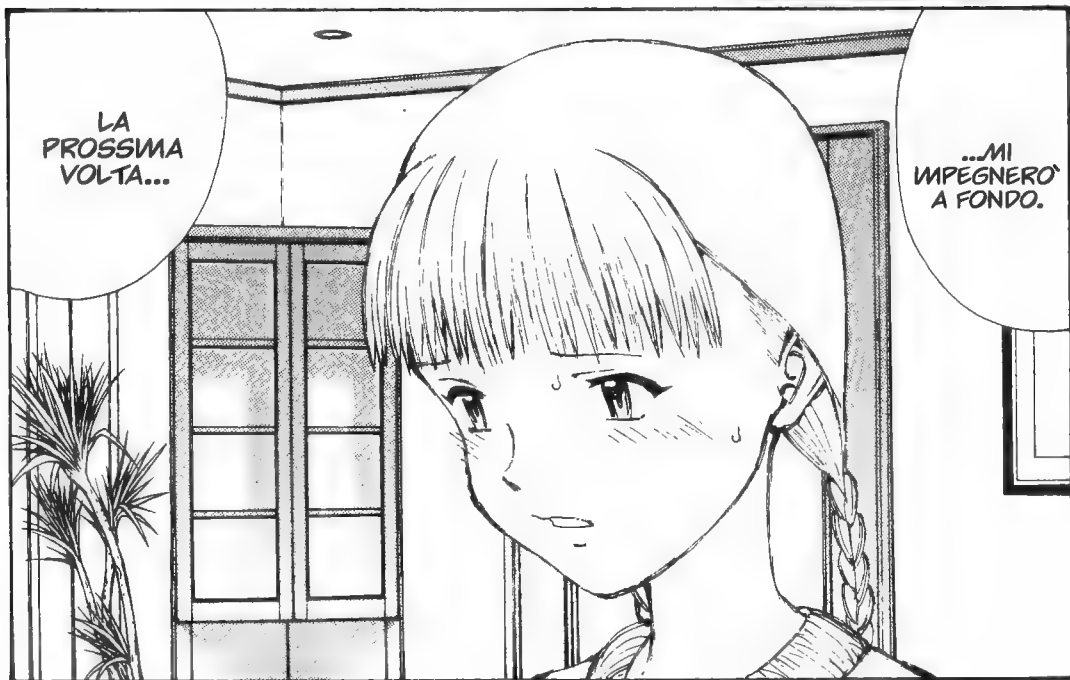
SE VUOI DELLE AMICHE, CI SONO QUELLE CHE FREQUENTANO IL TUO STESSO DOPOSCUOLA PRIVATO!

M-MA... E CON...

...CON SHIINA...

SE NON RIESCI A DIRGLIELO TU...

...LE TELEFONERÒ IO AL TUO POSTO.

PROMETTO CHE LA PROSSIMA VOLTA...

...MI IMPEGNERÒ COME SI DEVE.

LA PROSSIMA VOLTA...

...MI IMPEGNERÒ A FONDO.

ALLORA, BUONANOTTE!
E GRAZIE MILLE!
SHIINA!
CHE CI FAI QUI, TAKAYA?
COSA VUOI?
ECCO...
CIOÈ...
POCO FA...

SÌ, SÌ, HO CAPITO!
FIGURATI SE MI METTO DEI PROBLEMI SOLO PERCHE` TU...
N-NO ECCO... VOLEVO DIRE CHE...
...CHE QUEI VESTITI TI STAVANO ABBASTANZA...
...CHE QUEI VESTITI STAREBBERO SICURAMENTE BENE A QUALCUN ALTRO, NON CERTO A UNA COME TE...
...A KAIZUKA, PER ESEMPIO!
E TU MI ASPETTAVI SOLO PER DIRMI UNA COSA DEL GENERE?
AH, NO... ECCO...
RIGUARDO KAIZUKA...
HIRO-CHAN?
COSA C'E`?

...ULTIMAMENTE?

ECCO, NON CREDI CHE CI SIA QUALCOSA CHE NON VA IN LEI...

MA FORSE E' SOLO UNA MIA IMPRESSIONE.

CI VEDIAMO, EH?

COSA VOGLIAMO FARE PER LA PROVA SCRITTA DI DOMANI? LE FACCIAMO DI NUOVO IL SUCCO DI LOMBRICO?

NON HA FATTO UNA PIEGA QUANDO L'ABBIAMO COSTRETTA A BERLO!

FORSE DOVREMMO INVENTARCI QUALCOS'ALTRO...

TUMP

LE FICCHERÒ DENTRO QUESTA...

...E LE DARÒ UN CALCIO SULLA PANCIA.

M-MA... C-CAVOLI... NON SO SE...

NON SARÀ UN PO' ESAGERATO...?

L'AVETE VISTO ANCHE VOI CHE CON LE BUONE NON OTTERREMO NIENTE DA LEI, NO?

CONTINUERÀ A PRENDERCI IN GIRO, SE NON USIAMO UN PO' DI POLSO!

COMUNQUE, NON PREOCCUPATEVI!

...NON CI SARÀ BISOGNO DI FARLO SUL SERIO.

...DATO CHE UBBIDIRÀ SENZA DISCUTERE.

LE SCRIVERÒ UNA LETTERA CHE LA FARÀ CACARE SOTTO, VEDRETE.

QUESTA VOLTA, STABILIRÒ **IO STESSA** QUALE VOTO NON DOVRÀ SUPERARE NEL COMPITO. ALTRIMENTI **PEGGIO PER LEI!**

CI VEDIAMO!

CIAO!

OH, CAVOLI... DOMANI ABBIAMO UN'ALTRA PROVA SCRITTA...

CHE ROTTURA...

EHI, HIRO, CIAO!

SUPPONGO CHE UNA STUDENTESSA MODELLO COME HIROKO NON ABBIA MAI PROVATO CIO' CHE PROVO IO ADESSO!

CACCHIO, DEVO PASSARE IN FARMACIA!

DUNQUE, DEI FAZZOLETTINI DI CARTA... ERBE...

激安

SAKURA...

MA... LA CASA DI SAKURA NON E` DA QUESTE PARTI... CHE CI FA QUI?

MEDICINE PER IL MAL DI TESTA?

AH!

E-EHM...

M-MI SCUSI...

LA CONOSCI?

SÌ... PIÙ O MENO...
È SCAPPATA PER COLPA TUA, LO SAI?
COME?
POSSIBILE CHE QUELLA MI ODII COSÌ TANTO?
NON CREDO CHE SIA PER QUESTO.
PRORPIO NON CAPISCI?

TUMP

BENE, COSÌ! VAI! VAI!

SAKURA, HAI DAVVERO UNA BRUTTA CERA.

NON HO NIENTE... STO BENE...

SE NON SI SENTIVA BENE, POTEVA RIMANERE A ASSISTERCI, INVECE DI GIOCARE.

GIÀ, E INVECE ORA CI E' SOLO DI PESO.

TUMP

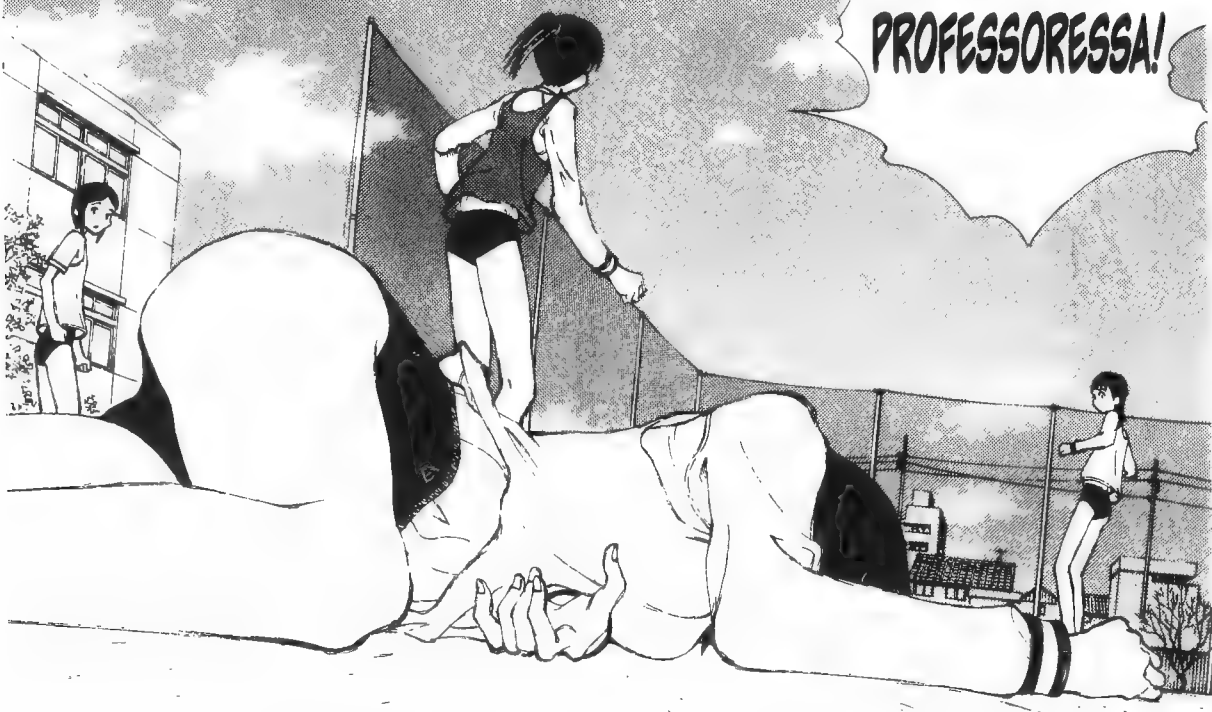
SAKURA! NON STARTENE A DORMIRE!

CORRI!

HANF

HANF

PROFES-
SORESSA!

PROFESSORESSA!

CHI È L'ADDETTA ALLA SANITÀ DELLA SEZIONE B?

COSA?! I-IO, MA... NON VOGLIO OCCUPARMENE!

MA CHE STAI DICENDO?

ECCO IL FATTO È CHE...

...MI FA IMPRESSIONE TOCCARLA...

EHI, ISHIDA!

PERCHE` NON LA PORTI TU LA TUA PRINCIPESSA IN INFERMERIA?

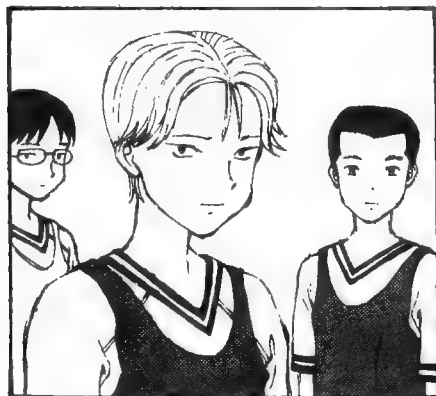
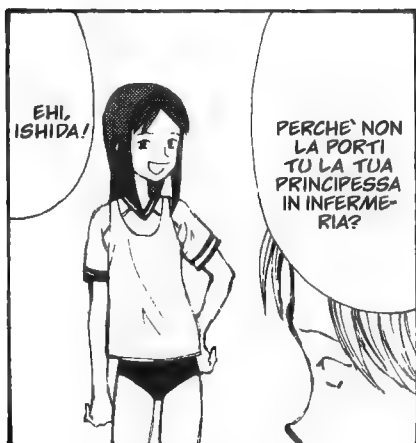
EHI, FATELA FINITA!

LA ACCOMPAGNERO` IO, PROFESSORESSA.

AH... BENE.

OOH...

...SEI MAGNIFICO, ISHIDA!

CI FAI DAVVERO INNAMORARE! AH AH AH!

RIESCI A CAMMINARE, SAKURA?

S-SÌ!

ALLORA, CERCA DI TENER DURO...

...ALMENO FINO ALL'INFERMERIA!

SAKURA PUZZA DI LEUCORREA!

UH...

NON FATE LE COSACCE, MI RACCOMANDO!

DAI... ANDIAMO, SAKURA!

QUELLA SHIMURA È UNA STRONZA!

NON RIESCO A FARE A MENO DI PENSARCI!

SAKURA, INVECE...

...EMANA UN BUON PROFUMO...

E-EHI, ASCOLTA, SAKURA...

TI SEI MESSA QUALCHE PROFUMO..?

ATTENTA!

THUMP

A-ASPETTA... IO NON...

...NON INTENDEVO DIRE NIENTE DI...

WHUMP

HAI...
SUL SERIO...
...UN BUON PROFUMO...
CIOÈ... VOLEVO DIRE...
SCUSAMI.
SU, ANDIAMO!
PERCHÈ MAI LE HO CHIESTO SCUSA?
RIESCI AD ALZARTI?

INFERMERIA

VLAP

COME MAI NON C'E' NESSUNO?

BE', NON IMPORTA...

INTANTO SDRAIATI LI'.

ECCO FATTO... ALLORA IO...
..TORNO ALLA LEZIONE!

SENTI, SAKURA...

IO CREDO CHE TU POSSA AVERE PIU` FIDUCIA IN TE STESSA!

IO NON TI DETESTO...

GLUP

IO TI VOGLIO...

...BENE.

CIAO!

PAT

COS...?!

S-SAKURA!

GRAB

M-MA CHE...?

A-ASPE... ASPETTA...

M-MI TOCCA?

...

C-COME?

FACCIAMO...

...L'AMORE.

S-SAKURA...?

P-PUO' DARSI...

...CHE SIA UN PO'... INSOMMA...

M-MI SONO APPENA...

FINITE...

GLUP

FORZA

TIRA

HNF!

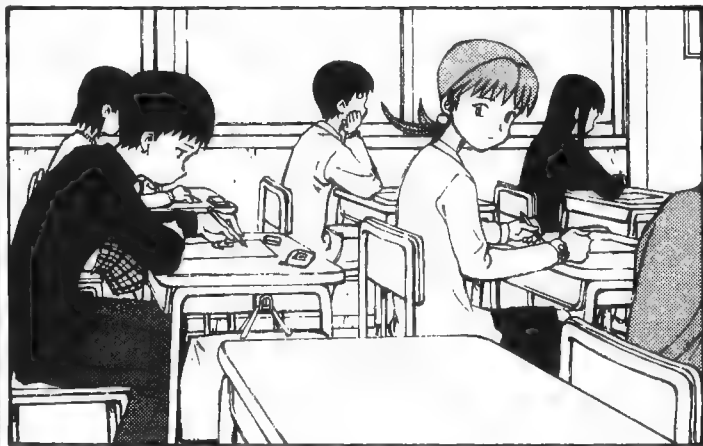
HNF!

UH...

DANNAZIONE... N-NON RIESCO A SPOGLIAR-LA...

ASPETTA... LO FACCIO DA SOLA...

S-SCU-SAMI...

BENE, RAGAZZI, POTETE INIZIARE!

EHI, TAMAI!

DOVE STAI GUARDANDO?

LE CHIEDO SCUSA!

SEI PREOCCUPATA PER KAIZUKA? HA TELEFONATO DI PERSONA...

...DICENDO CHE SAREBBE RIMASTA ASSENTE, PERCHE` NON SI SENTIVA BENE.

NARUTARU - CONTINUA

Makoto Kobayashi

MICHAEL

LE DISGRAZIE DI MICHAEL

MWW...?

ATTENZIONE! è appena uscito in libreria il quarto volume di POROMPOMPIN, la saga eroticomica di Makoto Kobayashi, autore di MICHAEL!

OSSIGNORE, NON È POSSIBILE! È TARDISSIMO!

HO UN APPUNTAMENTO IMPORTANTISSIMO!

SPROING

DEVO ALZARMI SUBITO!

WHUP

MIAUU!

FLOPT

OH, SCUSA! NON SAPEVO CHE STAVI DORMENDO LÌ!

FORZA, FORZA! VELOCE!

FLOP

みかん

SLAM

DEVO LAVARMI LA FACCIA IL PIÙ IN FRETTA POSSIBILE!
VLAMM
GNEWAK!
AAH! SCUSAMI! POVERINO...
SGNAK
SSSSH
SPLASH
SPLASH
SPLASH
SPLASH
UN ASCIUGAMANO! UN ASCIUGAMANO!
SCRUB SCRUB
MIAUUU!
OH, NO! SCUSA!
CREDEVO CHE FOSSI UN ASCIUGAMANO!
MIAO!

MIAO! MIAO! MIAO!
GRIKA GRIKA GRIKA
TROTTLE TROTTLE
MIAUU! PURRR...
UN MOMENTO! ARRIVO! ARRI-VO! ADESSO VE LO DO!
ECCO QUA!
GNAM GNAM
GNAM GNAM
M-MA COSA...?
UNO, DUE, TRE, QUATTRO...
N-NE MANCA UNO!
NON C'È MICHAEL!

MICHAEL!
TAPTAP TAP
MICHAEL!
C'E LA PAPPA PRONTA!
MICHAEL!
NON C'E'! E... E SE FOSSE DI NUOVO **SCAPPATO DI CASA?!**
C-COSA POSSO FARE?!
MOWW... MRRR...
AH...
VLAM

MIAU.

ODDIO, **SCUSAMI!** TI HO MESSO **NELL'ARMADIO** INSIEME AI FUTON!

MIAU! MIAU!

MIAO! MIAO!

CHE C'E'?! COSA VOLETE ADESSO?!

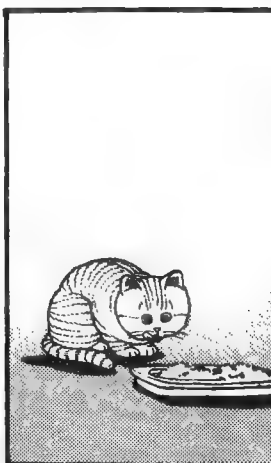
HO CAPITO! **HO CAPITO!** VE LA PULISCO SUBITO, LA CASSETTINA! POSSIBILE CHE NON POSSIATE FARE LA CACCA SE NON VI CI **SPECCHIATE** DENTRO?!

TROTTLE

TROTTLE

GNAM GNAM

HO DETTO CHE HO CAPITO! ABBIATE UN ATTIMO DI PAZIENZA, **ECCHECCAVOLO!**

MIAU! MIAU!

MORALE DELLA FAVOLA:

UN PADRONE DILIGENTE È UN PADRONE, UN PADRONE CASINISTA È UN CASINISTA.

MICHAEL - CONTINUA

2° concorso

otto tavole per mondo naif

La Hunter srl, in collaborazione con Kappa Edizioni e "Fumo di China", indice il secondo concorso **8 tavole per Mondo Naif**.
Il concorso è aperto a tutti. Non ci sono limiti d'età. Possono partecipare sia esordienti sia autori che hanno già pubblicato.
Coloro che intendono partecipare devono realizzare una sequenza a fumetti non più lunga di 8 tavole prendendo spunto da una storia a fumetti apparsa sulla rivista "Mondo Naif" o su uno dei volumi dell'omonima collana libraria.
La storia scelta come spunto dev'essere ridisegnata con nuove inquadrature, ambientazioni e caratterizzazioni, i dialoghi possono essere reinventati o mantenuti identici.
Le storie così realizzate devono essere inviate in duplice copia entro il 31 maggio 2002 al seguente indirizzo:
2° Concorso **8 TAVOLE PER MONDO NAIF** c/o Hunter S.r.l. – Via Battiferro 12, 40129 Bologna.
Vanno inviate solo fotocopie, non saranno accettati né restituiti eventuali originali.
Il premio del concorso consiste nella pubblicazione di una storia inedita sulla rivista "Mondo Naif".
Se il vincitore sarà un disegnatore/trice, gli/le verrà proposta una sceneggiatura alla quale lavorerà con uno degli sceneggiatori che collaborano alla rivista.
Nel caso il vincitore/trice sia un autore/trice completo/a, sarà concordato un soggetto con la redazione della rivista al quale il vincitore/trice lavorerà sotto la supervisione di uno degli sceneggiatori della rivista.
Per partecipare al concorso è necessario acquistare, per un importo di almeno 40.000 lire, volumi a fumetti dal catalogo Kappa Edizioni o numeri della rivista "Mondo Naif". Sono esclusi i titoli non a fumetti.
L'importo va versato sul conto corrente postale Nr. 21444401 intestato alla ditta Hunter S.r.L., e la fotocopia della ricevuta va inviata tramite lettera a: Hunter S.r.L. - Via Battiferro 12, 40129 Bologna, 2° Concorso **8 TAVOLE PER MONDO NAIF**.
Nella lettera occorre specificare se si intende partecipare al concorso in qualità di disegnatore o di autore completo. Inoltre bisogna specificare quali pubblicazioni di Kappa Edizioni si desidera ricevere per un importo pari alla somma versata.
La Hunter S.r.L. provvederà all'invio delle pubblicazioni, congiuntamente alla risposta di accettazione alla partecipazione al concorso. La busta di risposta conterrà inoltre un codice numerico di partecipazione che andrà restituito al momento della consegna del lavoro, e la dichiarazione per autorizzare la ditta Hunter S.r.L. al trattamento dei dati personali come prescrive la legge sulla Privacy. Tale dichiarazione dovrà essere restituita firmata per accettazione.
Il nome del vincitore o della vincitrice sarà reso noto in occasione della Fiera del Fumetto di Rimini che si terrà nel luglio 2002.

Aida al confine © Vinci/Kappa

Cuori in affitto © De Giovanni/Accardi/Kappa

SANAE MIYAU & HIDEKI NONOMURA

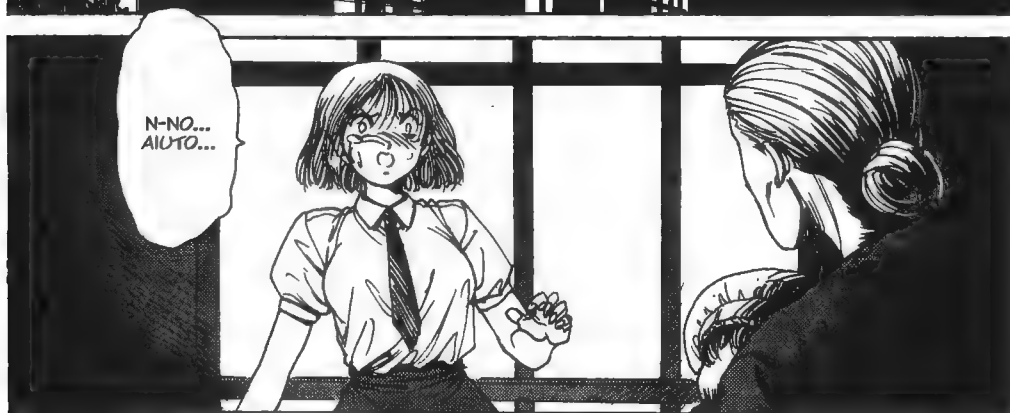
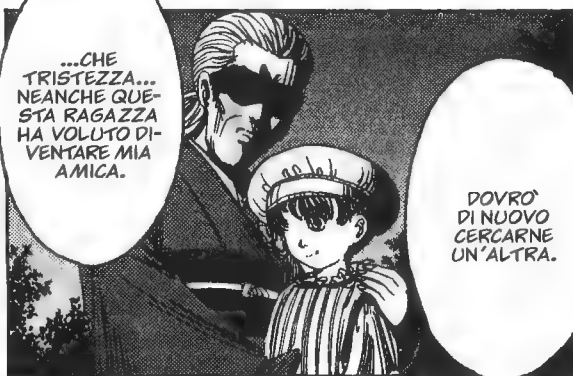
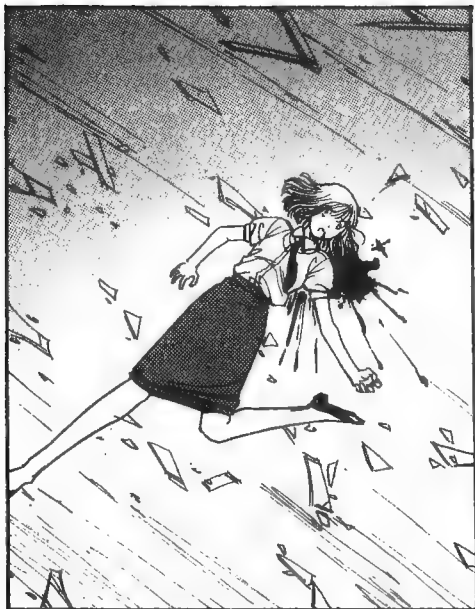
OFFICE REI

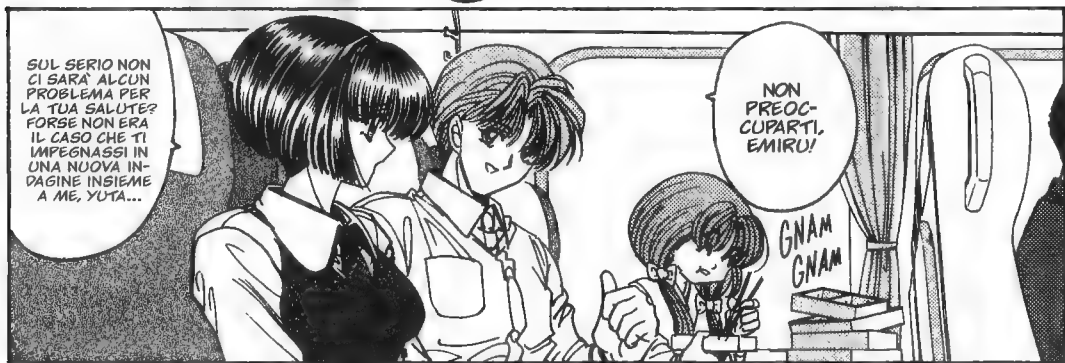
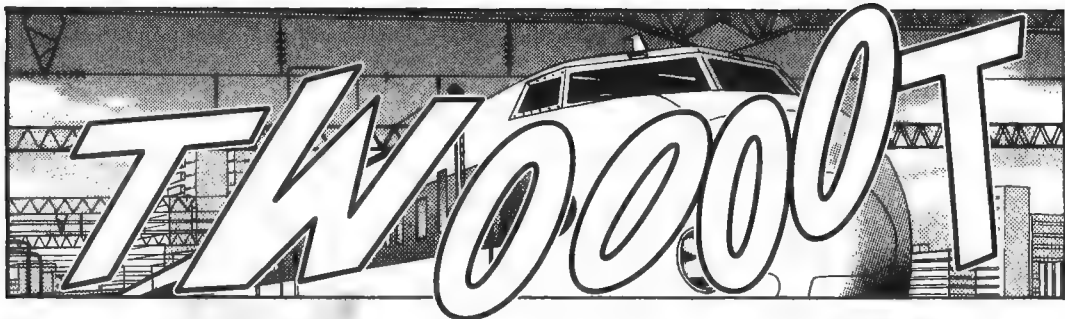
SOLITUDINE

N-NO...
AIUTO...

A-AIUTO...

T-TI PREGO...

CRASH

TAP
...CHE TRISTEZZA... NEANCHE QUESTA RAGAZZA HA VOLUTO DIVENTARE MIA AMICA.
DOVRO' DI NUOVO CERCARNE UN'ALTRA.
...NON VOGLIO RESTARE COSÌ...
MI SENTO TANTO SOLA...
E' BRUTTA, LA SOLITUDINE...

TWOOOOOT

SUL SERIO NON CI SARÀ ALCUN PROBLEMA PER LA TUA SALUTE? FORSE NON ERA IL CASO CHE TI IMPEGNASSI IN UNA NUOVA INDAGINE INSIEME A ME, YUTA...

NON PREOCCUPARTI, EMIRU!

GNAM GNAM

VOGLIO STARE ACCANTO A TE.

VOGLIO CONTINUARE AD ACCERTARMI CHE IO **ESISTO** NEL **MONDO REALE**.

YUTA...

È PREOCCUPATO, SI VEDE... NESSUNO DI NOI SA IN QUALE MOMENTO L'ALTRO YUTA POSSA RIEMERGERE...

UFF!

SIGNORINA! UN ALTRO SET DA PRANZO E UN TÈ, PREGO!

EHI, FALLA FINITA, NADESHIKO! TI STAI INGOZZANDO COME UN MAIALE!

UUH, **CHE NOIA!** POTRESTI FARE A MENO DI RIVOLGERMI LA PAROLA? IO TI DETESTO, EMIRU, LO SAI.

E ALLORA PERCHE` CI SEGUI **SEMPRE?!**

PER VEDERE **COI MIEI OCCHI!**

LE CANTONATE PRESE DA EMIRU, LEADER DI OFFICE REI, ERANO **CELEBRI** ALL'INTERNO DEL FAN!

COME SAREBBE A DIRE?!

GNE GNE GNE GNE GNEE!

IN REALTA`, SE **DENTRO** QUESTO TIPO NON CI FOSSE ANCHE IL MIO YUTA, NON SAREI DI CERTO VENUTA.

ORA NON E` PROPRIO **IL MIO** YUTA, MA NON POSSO CHIUDERE UN OCCHIO SUL FATTO CHE RIMANGA SOLO CON EMIRU!

TUTUM

UMF

ECCO LA CASA DELLA NOSTRA CLIENTE.

BENVENUTI.

SONO **TAZOE**. HO CHIESTO IO IL VOSTRO INTERVENTO.

LA SUA RICHIESTA...

...E` DI CONDURRE INDAGINI SU SPOSTAMENTI DI MOBILI E RUMORI DI PASSI, GIUSTO?

ABITA DA SOLA IN QUESTA CASA?

SI`.

SONO SOLA DA SEMPRE.

E` UNA VITA SOLITARIA, NON TROVATE? UNA VOLTA AVEVO LA MIA FAMIGLIA CON CUI CHIACCHIERARE.

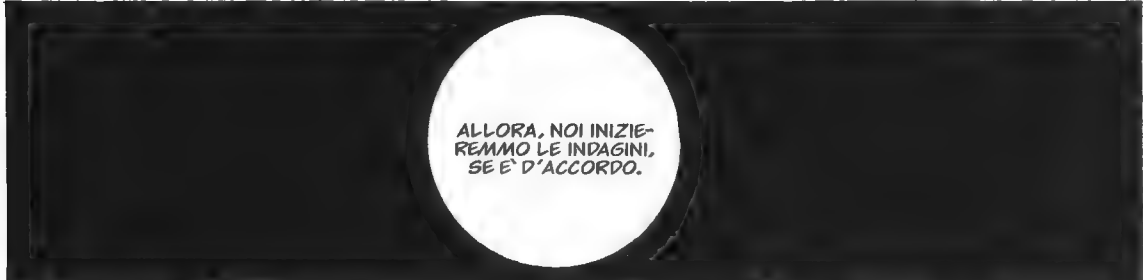
MA ORA LA MIA UNICA COMPAGNIA E` UNA BAMBOLA, CHE OVVIAMENTE NON PUO` PARLARE.

VI PIACCIONO LE BAMBO-LE?

OH, IO LE DETESTO VISCERAL-MENTE!

PER ESSE-RE SINCERA, SEMBRANO **PERSONE IN MINIATURA** E SONO **OR-RENDE!**

PINCH

AHI!

QUELLA BAMBOLA HA UN'ARIA UN PO' TRISTE...

LEI CAPISCE I SENTIMENTI DELLE BAM-BOLE...

SONO CONTENTA CHE SIA VENUTA UNA PERSONA COME LEI.

ALLORA, NOI INIZIE-REMMO LE INDAGINI, SE E' D'ACCORDO.

NON TI PREOCCUPARE, YUTA! NON C'È BISOGNO CHE TI SFORZI!

FIGURATI, NON C'È PROBLEMA.

E POI, TU DA SOLA NON RIUSCIRESTI A PREPARARE TUTTO.

TSK! COME OSANO SBATTERMI IN FACCIA COSÌ LA LORO INTIMITÀ?!

NON GLI DARÒ MAI UNA MANO!

HEH

STA' A GUARDARE, EMIRU!

SE TROVEREMO QUALCHE SPIRITO, LO ELIMINERÒ GRAZIE ALLA MIA **VALIGETTA SEGRETA**. COSÌ TI CHIUDERÒ LA BOCCA UNA VOLTA PER TUTTE!

OH, SCUSA!

AH!

TUMP

KATHUMP

...CHE SIGNIFICA QUESTA?
NON TOCCARE I MIEI AMULETI SCACCIA-SPIRITI!
PFFF!
COSA C'E' ADESSO?!
C'E' CHE IL TUO NON SEMBRA PER NIENTE L'EQUIPAGGIAMENTO DI UN EX MEMBRO DEL FAN, CHE SI VANTA DI ESSERE ALL'AVANGUARDIA COME NOI NEI METODI INVESTIGATIVI PARANORMALI! SEMBRI UNA SPECIE DI FINTA MAGA TELEVISIVA!
COSA?! MI STAI DERIDENDO?!
GUARDA CHE IO FACEVO PARTE DI UNA VERA SQUADRA INVESTIGATIVA!
MA SENTI SENTI... E DI COSA TI OCCUPAVI?
UH?!
D-DUNQUE...
CUCINAVO, E A VOLTE...
...PREPARAVO MEDICINE PER LO STOMACO E IL MAL DI TESTA...
...E FACEVO ANCHE LE PULIZIE, E POI...
...
...
SU, NON FARCI CASO! IO SONO PIU' O MENO COME TE!
PAT
IO NON VOGLIO ESSERE CONSOLATA DA TE!
NADESHIKO!
GRUMBLE
SCUSAMI, YUTA.
E' COLPA MIA SE NADESHIKO E' DI CATTIVO UMORE.

I MIEI AMULETI DA ESORCISMO E PURIFICAZIONE!

AAAH!

YUTA...

NO, NON E' COLPA TUA, EMIRU.

LO SO BENISSIMO.

VEDO CHE SIETE IN OTTIMI RAPPORTI, VOI DUE.

MI FA PIACERE. GRADITE DEL TE'?

DETESTO DAVVERO QUEI DUE!

E CHE CAVOLO!

UH?

ECCO QUA, PREGO.
LA RINGRAZIAMO.
VLAM
CIAFF
NADESHIKO?!
SCIAFF

PERCHE` FA QUESTO ALLA SIGNORINA EMIRU?

COME?!

CON CHE DIRITTO TI INTROMETTI NEI MIEI METODI?!

ADESSO MI SPIEGHI SUBITO PERCHE` HAI BUTTATO FUORI DALLA FINESTRA I MIEI OGGETTI PERSONALI!

NNNNNGH

NON SI INTROMETTA, SIGNORA!

CRASH

NON SONO IO A DOVER ESSERE SCHIAFFEGGIATA!

E' VERO... CHISSÀ QUANDO SARÀ SUCCESSO...

NON SONO STATA IO.

AH, SÌ? ALLORA CHI L'HA FATTO?!

NON SARAI STATO TU?!

I-IO?!

YUTA NON FAREBBE MAI UNA COSA DEL GENERE!

LO SAI BENE! E NON FARE LA FINTA TONTA!

ME LA PAGHERAI CARA, TE LO PROMETTO!

MA COSA LE E' PRESO?

IN EFFETTI, PERÒ, E' STRANO.

CHI SARÀ MAI STATO...?

E' INUTILE CERCARE DI RINCORRERLA, YUTA! TANTO NON TI CREDERÀ!

SIGH... SANTA PAZIENZA...

OH, LE CHIEDO SCUSA!

CLINK

SI PREOCCUPA PER ME? LEI E' DAVVERO PREMUROSA.

LE PREPARERÒ ALTRO TÈ.

LA PREGO, MI FACCIA UN PO' DI COMPAGNIA.

VIVO DA SOLA, E ORA CHE HO QUALCUNO CON CUI PARLARE SONO MOLTO FELICE.

CI VORRÀ POCO...

CHE IMBARAZZO... LE INDAGINI NON ANDRANNO CERTO AVANTI DA SOLE!

BE'...

ASPETTA, NADESHIKO!
NON CHIAMARMI CON TUTTA QUESTA CONFIDENZA, TU!
NON VOGLIO PARLARE CON EMIRU, E ANCOR MENO CON TE!
...SCUSAMI, LO SO...
CAPISCO CHE TU CE LA POSSA AVERE CON ME, E QUINDI NON PROTESTO...
...MA VORREI CHE TU LA SMETTESSI DI SFOGARTI SU EMIRU.
UMF
UH?

C'È UN BAMBINO...
DOVE?
LAGGIÙ. VEDI?
NO, NON VEDO NESSUNO...
HO CAPITO! ALLORA È SICURAMENTE UN **FANTASMA!**

GNEEEEK
SLAM
PERCHE` MI SEGUI?!
PER INDAGARE OCCORRONO LE DIRETTIVE DI EMIRU!
SE SI TRATTASSE VERAMENTE DI UN FANTASMA, SAREBBE PERICOLOSO!
MI ASCOLTI, NADESHIKO?

COS...?
NON E` POSSIBILE...
TUMP
NON SI APRE IN NESSUN MODO! SIAMO STATI RINCHIUSI!
COSA?!
VISTO CHE LA PORTA NON SI APRE...
...NON CI RESTA CHE QUELLA VIA D'USCITA...
SE PROPRIO VUOI CHE OFFRA LA MIA COLLABORAZIONE PER USCIRE DA QUI, POTREI ANCHE TENERE IN CONSIDERAZIONE QUESTA POSSIBILITÀ...
DANZA DELLA CINTURA!
SSHRRR

WHIPP

BENE!

ADESSO, TOCCA A ME!

CE LA METTERÒ TUTTA!

GRAB

...ISSA...

WHUP

BE', È STATO FACILIS-SIMO!

...N-NON CI POSSO CREDERE...

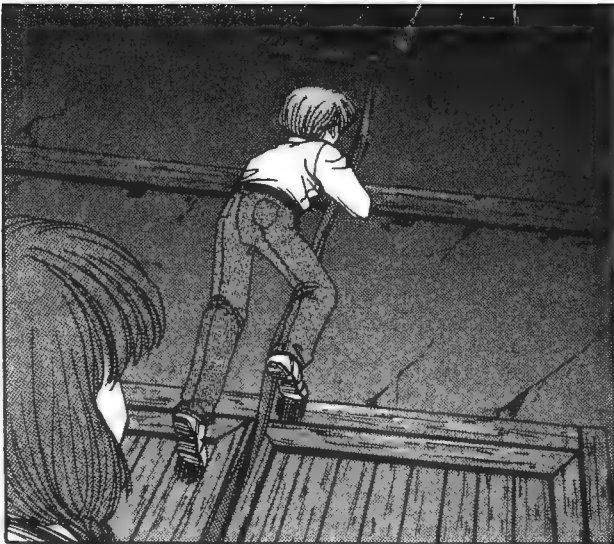
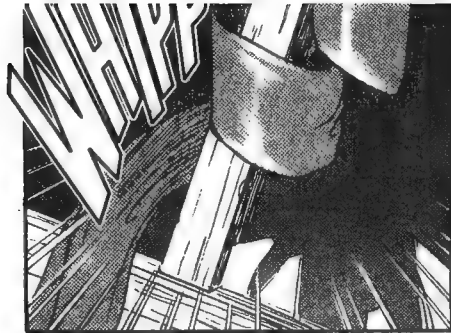
D-DOVREI BUTTARMI GIU` DA QUESTA ALTEZZA?!

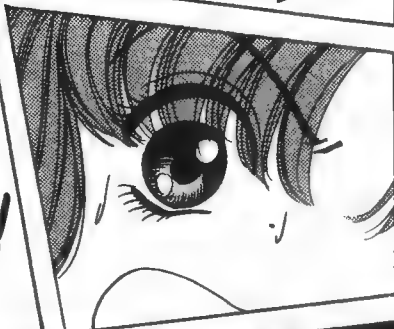
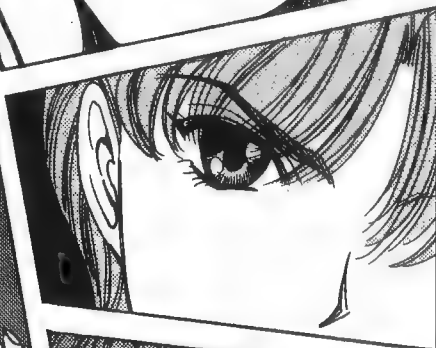
GULP!

NO...

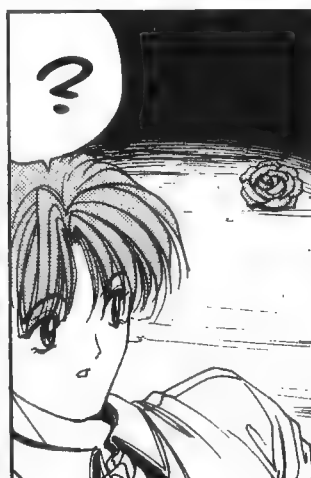
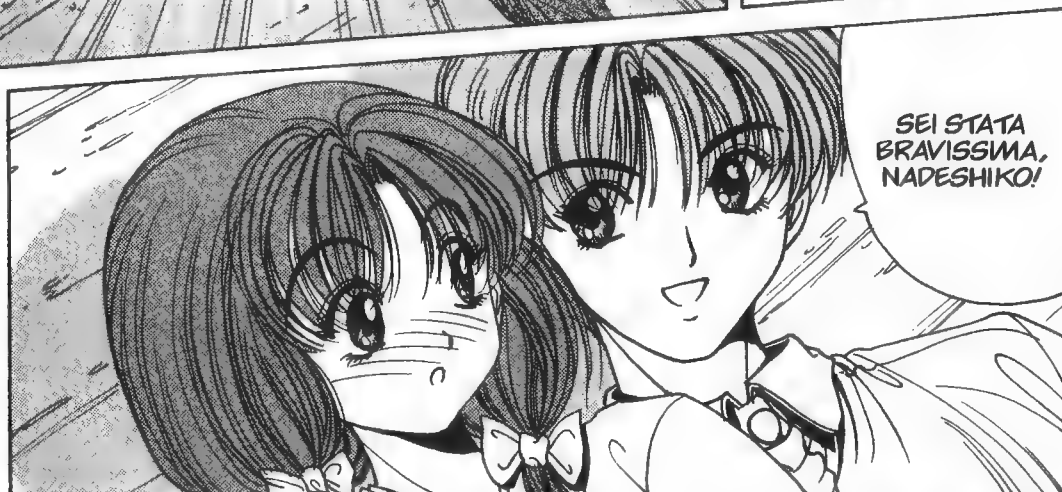
NON CE LA FAC-CIO...

RATTLE

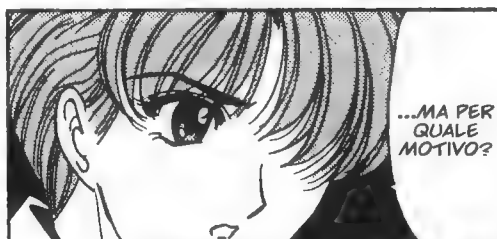
FORZA, NADE-SHIKO!

TI AFFERRERÒ IO, NON TEMERE!

BUTTATI!

IL CORAGGIO È FEMMINA! GERONIMOOO!

WHUMP

URGH!
THUMF
SEI STATA BRAVISSIMA, NADESHIKO!
WHISS
EHI, TU!
ADESSO CHE SIAMO RIUSCITI A FUGGIRE DA LÌ DENTRO, NON PRENDERTI TROPPE CONFIDENZE CON ME!
?

E QUESTO FIORE...?

AAAH!
E' DI QUELLA BAMBO-LA!
E' VERO!

HO CAPITO!
E' STATA QUELLA VECCHIACCIA A RIN-CHIUDERCI!
...MA PER QUALE MOTIVO?
MI SEMBRA OVVIO!

PER FARE DISPETTO A ME!

QUELLA STREGA CE L'HA CON ME SOLO PERCHE` HO DICHIARATO DI DETESTARE LE BAMBOLE!

DEVE ESSERE COSI'! QUELLA E` UNA DANNATA FETICISTA DELLE BAMBOLE! NON VEDI COME SE LE PORTA DIETRO IN CONTINUAZIONE?!

P-PARLA PIANO, NADESHIKO...

MA CERTO! ALLORA ANCHE IL DISPETTO DELLA BORSA E` STATA OPERA SUA!

WROOSH

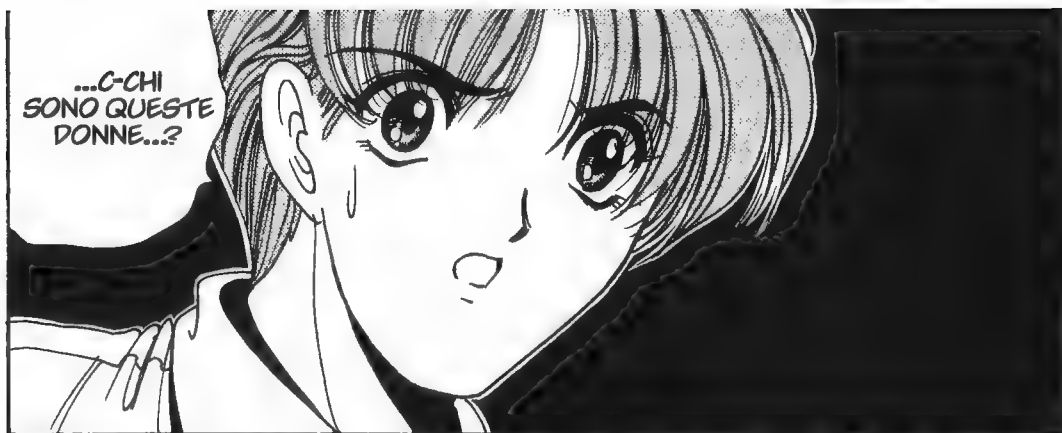
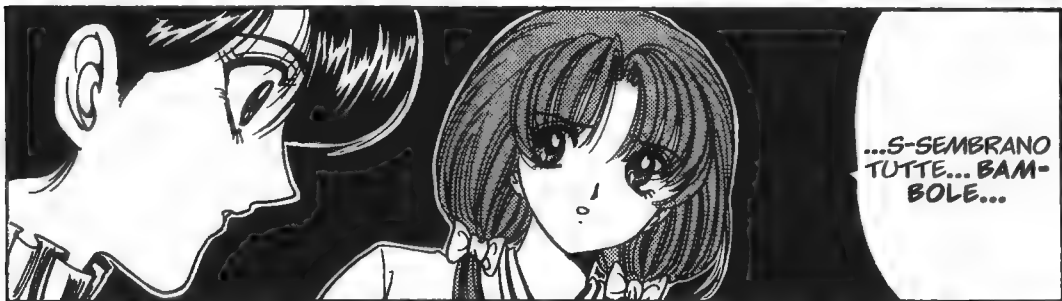
MI VENDICHERO' DURAMENTE!

AH AH... EHM...

TLINK

...COME?

COS'HA APPENA DETTO?

DA OGGI QUESTA E` LA SUA CASA.
DOVRÀ VIVERE INSIEME A ME.
QUESTA VOLTA, FINALMENTE...
...HO TROVATO UN'AMICA PREMUROSA CHE AMA LE BAMBOLE...
EHI, VECCHIACCIA! DOVE SEI?!
ASPETTA, NADESHIKO!
VIENI FUORI SUBITO!
NADESHIKO!
SEI QUI?!
VLAM
O TI NASCONDI IN QUESTA STA...?!
VLAM

...C-CHI SONO QUESTE DONNE...?

...S-SEMBRANO TUTTE... BAMBOLE...

TE L'AVEVO DETTO CHE QUELLA ERA UNA **MANIACA**!

HA PERFINO UNA STANZA PIENA DI BAMBOLE A GRANDEZZA NATURALE!

...NO... NON E' COSÌ, NADESHIKO...

GUARDALE MEGLIO... QUESTE QUI...

...SONO PERSONE VERE E PROPRIE!

SOLO CHE SONO STATE IMBALSA-MATE!

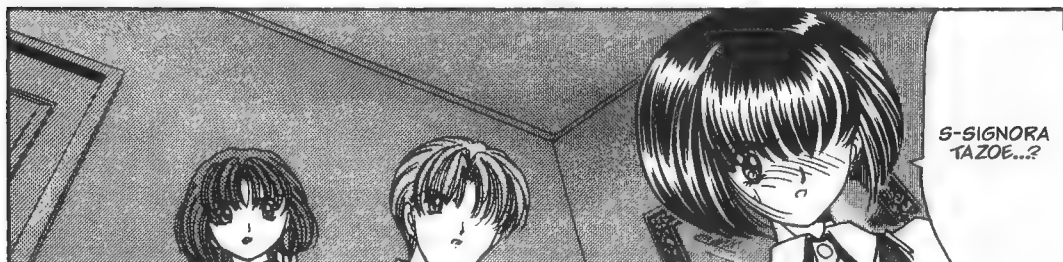
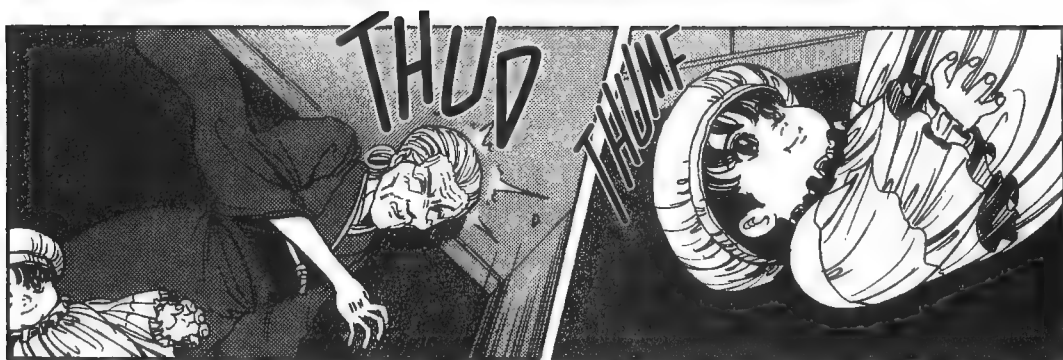
AAAAAH

UN GRIDO DI NADESHIKO!

NADE-SHIKO!

WHUMP

COS'È QUESTA STANZA?!
EMIRU!
VLAM
AVETE APPENA VISTO...
...IL MIO SEGRETO.

LE PERSONE CHE SI TROVANO QUI ERANO TUTTE **CRUDELI**.
NESSUNA DI LORO HA VOLUTO LA MIA AMICIZIA.
...MA LA MIA SOLITUDINE RIMANE TALE...
...PERCHE` NESSUNO MI RIVOLGE MAI LA PAROLA...
...E NESSUNO MI VUOLE BENE...
PERCIO` LE HO IMBALSAMATE, IN MODO DA COSTRINGERLE A RESTARE CON ME PER SEMPRE.
NON VOGLIO RIMANERE SOLA.
IO SONO SEMPRE SOLA...
ASCOLTI, SIGNORINA EMIRU... LEI E` **DIVERSA** DALLE ALTRE PERSONE CHE SONO CAPITATE QUI FINO A OGGI, VERO?
LEI E` MOLTO GENTILE.
NON TOCCARE EMIRU!
THUMP

THUD
THUMF
S-SIGNORA TAZOE...?
MA... E` IMBALSAMATA PURE LEI!
NON E` POSSIBILE!
M-MA ALLORA... COME HA FATTO AD ANDARE IN GIRO...
...E A PARLARCI FINORA? E **CHI** PARLAVA?!

LEI NON MI ODIERÀ ANCHE SE SONO SOLO UNA **BAMBOLA**, VERO SIGNORINA EMIRU?

VORRÀ DIVENTARE MIA AMICA LO STESSO, VERO?

VORRÀ VIVERE INSIEME A ME, NON È COSÌ?

AAAH!

AAAH!

SOFFRO TANTO LA SOLITUDINE.

PER TANTI ANNI SONO STATA AMICA DI UNA PERSONA...

...MA DOPO LA MORTE DI QUELLA VECCHIETTA SONO SEMPRE RIMASTA SOLA IN QUESTA GRANDE CASA...

MI SENTO COSÌ SOLA...

GRAB

EMIRU!
WHUP

SIGNORINA EMIRU...?

M-MI DISPIACE PER TE, POVERA BAMBOLINA...

...MA CIÒ CHE HAI FATTO NON PUÒ ESSERE PERDONATO...

DEVI TORNARE A ESSERE NULLA!

...ANCHE LEI VUOLE TRADIRMI?
HAAAAAAH
RATTLE
RATTLE
RATTLE
GHAAAH
WHAMP

WROOSHH

LE MIE BAMBOLE...

...LE MIE BAMBOLE SONO...

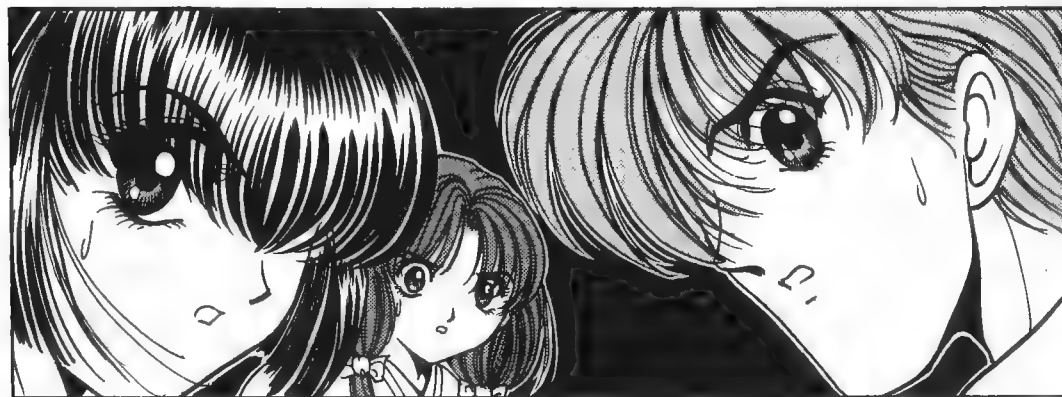
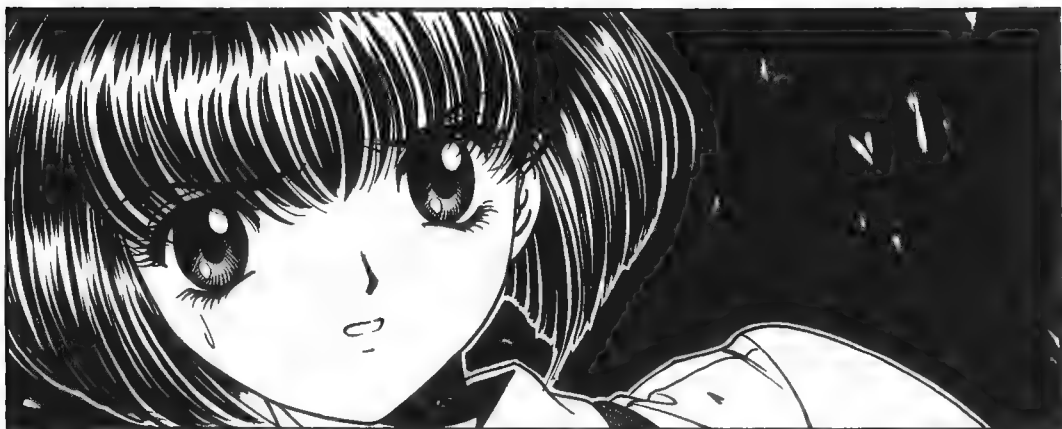
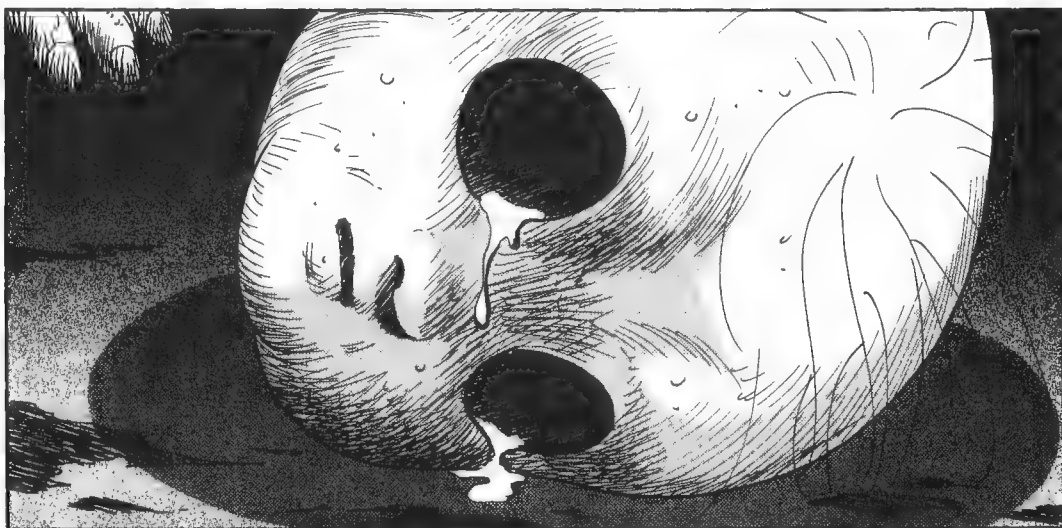
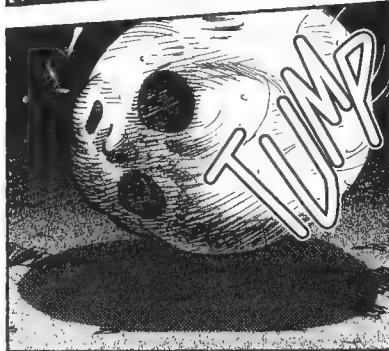
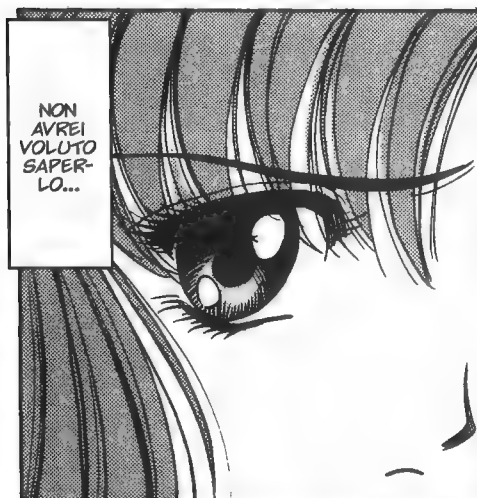
EMIRUUUH!

WAMP

AAAARGH

EMIRU! NADESHIKO! FUORI DI QUI, PRESTO!
VLAM
UH?
A-ASPETTI... SIGNORINA... EMIRU...

EHH...
MIHH...

TUMP

E` FINITA.
IL FUOCO PURIFICA TUTTO...
ORA LE ANIME DELLA BAMBOLA E DELLE SUE VITTIME POSSONO SALIRE AL CIELO INSIEME AL FUMO...
SE QUESTO YUTA FOSSE UN TIPO DETESTABI-LE, SAREBBE STATO MEGLIO...
NON AVREI VOLUTO SAPER-LO...
...PERCHE` E` L'UOMO A ME PIU` CARO, E HO GIURATO DI STARGLI AC-CANTO ARRI-VANDO PERFINO A TRADIRE IL FAN!
MA IO RIVOGLIO IL MIO YUTA!

CHISSÀ COSA SUCCEDERÀ ADESSO...?

IL MIO YUTA TORNERÀ DA ME?

DI SICURO, QUELLI DEL FAN...

...NON RIMARRANNO DI CERTO CON LE MANI IN MANO...

OFFICE REI - CONTINUA (16 DI 26)

Di tutto, di più (K119-A)

Cari Kappa, vi scrivo, così, per sfogarmi un po'... Giravo per il forum "mondo computer" di www.dailyradar.it, quando incappo nella notiziola che i nostri astuti politici hanno colpito ancora... La vittima questa volta è un videogioco ambientato negli Anni '30, nell'America di Al Capone, una storia di gangster dal titolo **Mafia: The city of Lost Heaven**. Tuoni e fulmini, ovviamente, sulla 'moralità' del gioco. Io preferirei che controllassero meglio la correttezza e onestà di certa gente che siede alla Camera, ma giustamente siamo in Italia, e i mafiosi veri non si toccano, giusto? Bah, se v'interessa trovate qui la petizione del distributore italiano del gioco:
www.cidiverte.it/petizione_mafia/default.asp
Mi è spiaciuto molto per la vicenda di **Dragon Ball**, una vera tristezza: avranno vinto una battaglia, ma state sicuri che hanno perso una guerra molto più importante, quella contro la loro stessa stupidità e ignoranza.
Leggevo l'intervista all'autrice di **Mars**, e mi è rimasta impressa la sua affermazione sui parametri cui devono rispondere le protagoniste degli *shojo*: docili e rispettose nei confronti degli uomini. Dev'essere per questo che trovo talvolta inconcepibile il comportamento delle protagoniste di alcune storie. Non so, è una questione di differenza culturale fra Italia e Giappone? Che ne dite di proporre a Fuyumi Soryo una storia breve per **Kappa Magazine** in cui sia libera di non rispettare quei parametri?
Ah, la **RubriKeiko** mi piace tantissimo! Complimenti, complimenti, complimenti! È un piacere venire a conoscenza delle tradizioni di un'altro paese attraverso gli occhi (o la penna) di qualcuno che le ha vissute. Ottimo! Mmh, prima di dimenticarmene nuovamente, GRAZIE per il corso di cucina giapponese. Oltre a esser divertente, grazie alla vostra iniziativa ho scoperto che l'alga *nori* mi fa schifo (sa di pesce crudo - bleah! :p) ma in compenso ora il riso bollito mi riesce benissimo.
Questo è insolito: dopo aver acquistato ben 12 volumi di **Kenshin**, finalmente con il dodicesimo ha iniziato ad appassionarmi sul serio! Non so spiegarmelo neppure io, fatto sta che mi sono ritrovata a rileggere con improvvisa attenzione tutti i volumetti dall'apparizione di Saito in poi. L'autore, in questa seconda parte della storia, è riuscito a fare qualcosa che non si era verificato mentre leggevo **Keiji**, ovvero a coinvolgermi negli eventi. Nonostante di fondo ci siano avvenimenti storici di un altro paese che non è la mia patria, la passione che l'autore ci ha messo nel raccontare filtra dalla storia. Grazie anche all'opera di abili traduttori e adattatori, ovviamente. Vi sono altri elementi che mi hanno stupito, ma non ho voglia di annoiarvi ulteriormente. Ultima questione. Alcuni manga da voi pubblicati sono ancora in corso in Giappone, il che dovrebbe voler dire che gli autori stanno a tutt'oggi disegnando le tavole. Perché non gli chiedete di fare per voi una fotocopia delle tavole prima di aggiungervi le scritte, in modo tale che il *littering* (come diavolo si dice?) per le edizioni occidentali risulti più pulito? Questo è tutto. Saluti! **Silvia**

Ciao, Silvia, e grazie per tutte le impressioni ed emozioni di cui infarcisci la tua lettera. Temo però di non avere ben compreso la questione del lettering *(si scrive così), anche perché trattandosi della fase in cui si scrivono i dialoghi all'interno dei balloon, non ha molto a che spartire con quello che fa l'autore originale. L'unico problema in cui ci si trova spesso, è quello legato al fatto che i balloon giapponesi sono verticali (dato che la loro lingua si legge dall'alto verso il basso) e quindi siamo costretti a spezzare moltissime volte le parole mandandole a capo. Un altro problema è la dimensione dei balloon, visto che con un solo ideogramma in Giappone si può esprimere il significato di un'intera parola o addirittura di un concetto astratto, mentre noi dobbiamo scrivere tutta la parola lettera per lettera, e stare dentro i bordi è spesso una faticaccia! Ma non so se stavi chiedendo questo, per cui scusa se non ho capito bene... Vorrà dire che ti risponderò in maniera più precisa su Fuyumi Soryo. Secondo me non c'è bisogno di chiederle di operare il cambiamento che tu dici, perché già ci ha pensato da sola. Col passaggio alla rivista "Morning", per un pubblico maschile, la Soryo ha potuto diventare quasi del tutto indipendente dai parametri imposti dal mercato giapponese, e un po' avrai sicuramente avuto modo di rendertene conto attraverso le sue storie pubblicate su* ***Kappa Magazine*** *103 (**Sole Maledetto**) e 113 (**A Strange Gene**), in cui le protagoniste non sono propriamente delle signorine tutte casa e chiesa. Inoltre, presto avrai modo di leggere un'altra sua storia su queste pagine: si tratta de* ***Il Pesce Arcobaleno***, *previsto per* ***Kappa Magazine*** *122, in cui l'autrice ci parla di una bambina un po' speciale, particolarmente brava nel ritrarre cavalli, che intraprende la via del disegno, fregandosene di quello che le dice la gente... Ti ricorda qualcosa? Va' a rileggere l'intervista e capirai: potremmo definirla l'autobiografia non-ufficiale di Fuyumi Soryo. Successivamente, nella collana* ***Point Break*** *inizieremo a pubblicare anche la sua ultimissima fatica,* ***Es***, *e lì sta' sicura che vedrai la signora Soryo scatenarsi come nessuno si è mai immaginato prima! Sono anche molto contento che ti sia piaciuto il nostro corso di cucina a fumetti disegnato da Otto Gabos (autore anche de* ***I Camminatori*** *e* ***Loving the Alien***), *e ti anticipo fin da ora che continueremo con altri esperimenti del genere. Infatti, dopo* ***London Sushi*** *di Otto Gabos e il* ***Corso di Fumetto*** *di Davide Toffolo pubblicati su queste pagine, presto sarà la volta di* ***Guida di Sopravvivenza per Otaku***, *che già avevamo iniziato qualche tempo fa come rubrica saltuaria nelle pagine a colori. Nel prossimo futuro, questa rubrica diventerà un misto di testi, illustrazioni e fumetti, scritta da noi Kappa boys e interpretata visivamente da Vanna Vinci (**Guarda che Luna**, **Lillian Browne**, **L'Età Selvaggia**...). Vi racconteremo tutti i disastri che abbiamo combinato in Giappone prima di scoprire che certe cose erano sconvenienti, e anche tutto quello che c'è da sapere per orientarsi in un paese che, per chi non è mai uscito dall'Italia, potrebbe essere equiparato a Saturno. Credo che sarà divertente, per cui tieni d'occhio le pagine finali di* ***Kappa***, *nei prossimi mesi. Ciao!*

Non fate morire il sogno! (K119-B)

Spettabile redazione di **Kappa Magazine**, chi vi scrive è un articolista di una giovane fanzine di Trento e dintorni chiamata "AnomaliE". Dal momento che vi scrivo, avrete già intuito che

posta: **Strada Selvette 1 bis/1, 06080 Bosco (PG)**
e-mail: **info@starcomics.com**
web: **www.starcomics.com**

A TUTTI I LIBRAI

Da qualche tempo abbiamo aperto a tutti i librai la possibilità di inviare la classifica dei **10 manga** e dei **10 anime** più venduti nelle loro librerie e fumetterie.
Attenzione, quindi: per essere promossi in questo spazio dovrete inviarci il **5 di ogni mese** la classifica relativa alle uscite del mese precedente. Il tutto va spedito via e-mail all'indirizzo **info@kappanet.it**. Non dimenticate di specificare ovviamente il nome della fumetteria, l'indirizzo completo e il numero telefonico! A rispondere all'appello questo mese è:
Casa del Fumetto, via Gino Nais dal 19 al 29, 00136, Roma
tel 06-39749003 / fax 06-39749004
casadelfumetto@casadelfumetto.com

MARZO 2002

I 10 MANGA PIÙ VENDUTI

ROMA

1) Inu-Yasha # 14
2) One Piece # 9
3) Saint Seiya # 22
4) JoJo # 2
5) Fushigi Yugi # 8
6) Yu degli Spettri # 18
7) Lady Oscar # 8
8) Cuori di Menta # 10
9) H2 # 7
10) Slow Step # 4

I 10 VIDEO PIÙ VENDUTI

ROMA

1) Princess Mononoke (DVD)
2) Inu-Yasha # 2 (DVD)
3) Excel Saga # 1 (DVD)
4) Generator Gawl # 6
5) Star Blazers I # 2 (DVD)
6) Akira Special Edition (DVD)
7) Le Situazioni di Lui e Lei # 5
8) Una Tomba per le Lucciole (DVD)
9) Capitan Harlock SSX # 1
10) Utena # 5

posta: **Strada Selvette 1 bis/1, 06080 Bosco (PG)**
e-mail: **info@starcomics.com**
web: **www.starcomics.com**

KAPPA IN PILLOLE

A pagina 14, all'interno di **PaperView**, vi ho già annunciato in cosa consistano le sorprese a fumetti del prossimo mese, ma non vi ho informato di un'altra piccola cosa organizzata pensando a chi ci ha seguito per tutto questo tempo. Molto spesso ci chiedete se abbiamo mai scritto articoli su questo o su quel personaggio, o su quale numero è iniziato il tal fumetto, e cose di questo genere. Ebbene, su **Kappa Magazine** 120 ho pensato bene di inserire il **KappaMecum** (il 'vademecum di Kappa', insomma), un vero e proprio indice di consultazione per rintracciare tutto ciò che è apparso sulla nostra rivista ammiraglia in questi (e ammettiamolo, via!) favolosi dieci anni di pubblicazione. Il prossimo mese, dunque, date un'occhiata alla terza di copertina (ovvero la parte interna della copertina posteriore... insomma, la pagina di cartoncino qui a fianco!), e ci troverete elencati tutti i manga pubblicati con i relativi dati (è una serie? È in corso o è terminata? È un episodio autoconclusivo? Chi è l'autore? In quali numeri di **Kappa** è apparsa?), più tutti gli argomenti trattati negli articoli, con rimandi alle case di produzione, agli autori, e con indicazioni relative alle interviste. E' stato un lavoraccio (anche per farlo stare tutto in una pagina!) ma credo ne sia valsa la pena! **AB**

parla di fumetti (non solo manga, comunque). Il motivo per cui vi scrivo è una disperata richiesta di aiuto, un appello alle vostre passate esperienze. Il nostro problema è tanto semplice quanto grave: non abbiamo abbastanza soldi. La mia domanda è questa: come avete fatto? Noi siamo in un *cul-de-sac*, non abbiamo trovato sponsor sufficienti (nella nostra regione esistono solo due fumetterie), i finanziamenti datici dal comune di Trento, che comunque ringraziamo, ci permettono una o due uscite all'anno, per far pagare la rivista abbiamo bisogno di una quantità di scartoffie e di lavoro per noi studenti insostenibili. A questo punto l'amore verso tale progetto mi porta a chiedere consiglio a chi, probabilmente, ha già avuto esperienze con fanzine amatoriali. **Kappa Magazine** era una fanzine? Qualcuno dei Kappa boys ha avuto modo di entrare in contatto con progetti simili? Se almeno una di queste risposte è sì, vi prego, rispondeteci, diteci come avete fatto a crescere fino a questo punto. Sembra una frase fatta, ma non voglio che il nostro progetto finisca in una bolla di sapone. Vi ringrazio per l'attenzione e per ogni eventuale risposta. **Luber**

Caro Luber, questa è una domanda senza risposta. O meglio, con un milione di risposte, per il semplice motivo che nell'editoria (e in particolar modo in quella legata ai fumetti) ogni redattore, autore o editore ha seguito vie diverse, spesso inventandosele. Quindi non c'è una regola o un metodo: tutto sta nella volontà assoluta di portare avanti un progetto, e in quanto si è disposti a rimetterci di persona per raggiungere l'obiettivo. Non ci sono strade sicure, anzi, sono tutte impervie, una più dell'altra, e in alcune ci sono pure insidiose sabbie mobili pronte a inghiottirti. Ti sto facendo un quadretto apocalittico, vero? Eppure tutte queste difficoltà le si superano con solo due cose: una dose esageratamente grande di entusiasmo, e un pizzico di Sacro Culo di Hokuto, quello che per puro caso (ma il caso bisogna aiutarlo, spesso) ti porta nel momento giusto al posto giusto. Nell'editoriale di questo numero di ***Kappa Magazine*** *è raccontato per sommi capi il nostro esordio nel mondo dell'editoria, e come avrai modo di leggere - se non l'hai ancora fatto - ti renderai conto che non è stato felicissimo da subito. Certo, ovvio che anche noi veniamo dal mondo delle fanzine: nel 1988, quando abbiamo iniziato, nessun editore italiano credeva nelle potenzialità dei manga, mentre noi eravamo profondamente convinti che avrebbero potuto ottenere grande interesse da un pubblico che ormai era pronto da anni a leggerli. Non conta tanto il denaro, quando si crea una fanzine, poiché bisogna partire dal presupposto che è un'operazione a fondo perduto: se ci si guadagna quel minimo per produrne un nuovo numero, allora lo si può considerare un successo. Avere uno o più sponsor è sicuramente una cosa utile, ma ricordatevi che la fanzine serve a promuovere voi stessi, e non a guadagnare. Sul prossimo numero di* ***Kappa Magazine*** *avrai un resoconto dettagliato della nostra avventura editoriale fin dai tempi delle fanzine, e spero che questo servirà a chiarire le idee a te e a chiunque altro abbia deciso di intraprendere questa via. C'è da lavorare molto, certo, ma poi si hanno anche grandi soddisfazioni. A presto!* ***Andrea BariKordi***

20119
9 771129 984007